48 PÁGINAS APENAS Cr$ 140.000,00

MASTER • MEGA • SNES • NINTENDO • SEGA CD • NEO GEO

PROGAMES

EDITORIAL ESCALA

REVISTA PROGAMES BEST GAME

CONFIRA OS MELHORES GAMES DO MÊS

ANO I - Nº 2

MARIO IS MISSING!™

SNES

EXCLUSIVO!

JURASSIC PARK

O JOGO DO MOMENTO

PRIMEIRAS IMAGENS PARA MEGA DRIVE

SNES
- SUPER TURRICAN
- ALIEN 3
- ROYAL RUMBLE
- SUPER BOMBERMAN

SEGA CD
- TIME GAL (ATÉ O FIM)

MEGA
- JUNGLE STRIKE
- SUMMER CHALLENGE

NES
- COOL WORLD
- ALIEN 3

MASTER
- BATMAN RETURNS
- PREDATOR II

BATTLETOADS® IN BATTLEMANIACS

A NOVA AVENTURA DOS SAPOS NINJA, AGORA PARA SNES

E MAIS:
- PRÓ-DICAS
- MULTIMÍDIA
- GAME NEWS
- QUADRINHOS
- FEIRA DE CHICAGO
- I ENCONTRO INTERNACIONAL DE RPG

CONTINUA A SUPER PROMOÇÃO: GANHE UM NEO GEO + 499 PRÊMIOS

LKC SÃO PAULO Tatuapé (011) 217-3424
LKC SÃO PAULO Moóca (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO Brooklin (011) 535-4981
LKC SÃO PAULO Ariranduva (011) 271-8062
LKC SÃO PAULO Ibirapuera (011) 542-2584 (011) 543-7403

POLE POSITION EM VIDEOGAME.

NINTENDO e SUPER NINTENDO são marcas registradas de terceiros.

LKC GUARULHOS (011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES (011) 469-9125
LKC GUARATINGUETÁ (0125) 32-1929
LKC BRASÍLIA (061) 273-9083
LKC FOZ DO IGUAÇU (0455) 22-2969
LKC FORTALEZA (085) 234-6763
LKC CURITIBA I (041) 225-5432
LKC CAXIAS DO SUL (054) 221-3456
LKC CURITIBA II (041) 242-4726
LKC MANAUS (092) 611-3856
LKC GOIÂNIA (062) 241-7171
LKC BELÉM (091) 222-4190
LKC POUSO ALEGRE (035) 421-7131
LKC RIO DE JANEIRO (021) 228-404 (021) 567-18

FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.

CONSULTE NOSSA LOJA MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.

LKC SÃO PAULO-SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209
LKC SÃO PAULO-SP - MOÓCA - R. do Oratório, 1240
LKC SÃO PAULO-SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204
☆ LKC SÃO PAULO-SP - ARICANDUVA - Shopping Aricanduva - Loja 127
☆ LKC SÃO PAULO-SP - IBIRAPUERA Shopping Ibirapuera - Loja 158
LKC GUARULHOS-SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
LKC MOGI DAS CRUZES-SP - R. Otto Unger, 158
☆ LKC GUARATINGUETÁ-SP - R. São Francisco, 97
LKC BRASÍLIA-DF - SCLN 210 - Bloco C - Loja 33/35
LKC FOZ DO IGUAÇU-PR - R. Manoel Rodrigues Filho, 41

LKC
VÍDEO DO BRASIL

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

☆ NOVA

BREVE LKC SALVADOR-BA

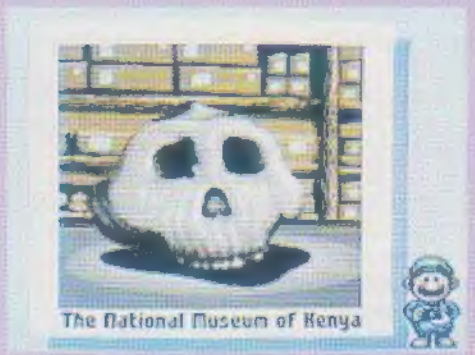
LKC CURITIBA I-PR - R. 24 de Maio, 765
☆ LKC CURITIBA II-PR - R. Visconde de Guarapuava, 5090
LKC GOIÂNIA-GO - Shopping Center Bougainville - Térreo
LKC POUSO ALEGRE-MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160 P.A. Shopping - 4º Piso
LKC FORTALEZA-CE - Av. Engº Santana Júnior, 2828 Fax: (085) 234-2545
LKC CAXIAS DO SUL-RS - R. Pinheiro Machado, 1407
LKC MANAUS-AM - Villa's Shopping - Loja C/D - Adrianópolis
LKC BELÉM-PA - Av. Gov. José Malcher, 1677 - Altos Fax: (091) 222-1414
☆ LKC RIO DE JANEIRO-RJ - R. Conde de Bonfim, 346 - Sl. 20

ÍNDICE

Demais, demais, DEMAIS! A primeira edição da PROGAMES detonou. Esta segunda está simplesmente jurássica. Trazemos o game Jurassic Park - e uma matéria sobre o filme, porque os dois são um arraso! Tem também a chegada dos Battletoads para SNES, arrebentando mais do que nunca. A seção Game News continua mantendo você por dentro das últimas novidades. Os Aliens voltam com tudo, agora nos consoles SNES e Nintendinho, enquanto seu velho inimigo Predador ataca no Master. Nossos pilotos botam a cara pra quebrar e se apresentam de corpo e alma. Aliás, foram eles que descolaram algumas dicas quentíssimas para a seção PRÓ-DICAS. Veja e confira! A seção Multimídia explica tudo sobre CD-Rom, tintim por tintim. Conforme prometemos, a seção RPG traz uma entrevista com Steve Jackson e a cobertura do I Encontro Internacional de RPG. E ainda Mario is Missing, Super Bomberman, Jungle Strike, Time Gal, Super Turrican - todos até o fim. Tem ainda a primeira parte de Shadowrun, passo a passo. Tudo isso pelo menor preço do mercado. É isso aí: A PROGAMES veio pra ficar.

Capitão Ninja

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS - Superlançamento



Ajude a encontrar o seu herói - MARIO IS MISSING

Um combate na selva - JUNGLE STRIKE

Um RPG futurístico - SHADOWRUN

CARTAS 4
CRÍTICOS 5
GAME NEWS 6
SEÇÃO DO LOJISTA 8
ALÉM DO GAME 32
PRÓ-DICAS 37
MULTIMÍDIA 38
I ENCONTRO INTERNACIONAL DE R.P.G. 40
FEIRA DE CHICAGO 42
PROMOÇÃO 45
QUADRINHOS 46

SNES

MARIO IS MISSING 10
SHADOWRUN 12
ROYAL RUMBLE 14
SUPER BOMBERMAN 16
VEGAS STAKES 17
ALIEN 3 18
SUPER TURRICAN 20
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS 22

MEGA

JURASSIC PARK 24
WARP SPEED 26
SUMMER CHALLENGE 27
JUNGLE STRIKE 28

SEGA CD

TIME GAL 30

NES

ALIEN 3 34
DUCKTALES 2 34
COOL WORLD 35
CRASH DUMMIES 35

MASTER

BATMAN RETURNS 36
PREDATOR 2 36

Esses são os indicadores de avaliação dos nossos Pilotos

Os jogos indicados com este selo são classificados por toda equipe da revista como sendo nota 1.000!

* Todas as marcas e personagens usados nesta revista são de propriedade de terceiros.

CARTAS

Chegaram as primeiras cartas aqui na redação da PROGAMES, e já deu pra sentir que nossos leitores são de altíssimo nível. Continuem assim, galera!

ARQUEÓLOGO DOS CONSOLES
Meu pai é dono de uma locadora de games. Conheço quase todos os consoles que existem, e tenho alguns no meio das teias de aranha: Dactar, Atari I e II, e até um Odissey. Estou enviando algumas dicas e passwords para a revista, que está muito boa.
Rafael Reiser
Balneário Camboriú - SC

Valeu pelos elogios e pelas dicas, Rafa. Já publicamos uma delas na seção PRÓ-DICAS desta edição, pode conferir!

DONZELA EM PERIGO
Antes de mais nada, meus sinceros parabéns pelo primeiro número da revista. Eu gostaria muitíssimo de sua ajuda para passar da fase 8-4 de Super Mario Bros. Como pegar o martelo e vencer o dragão?
Márcia Ferreira Martins
São Paulo - SP

Se você estiver como Super Mario (o Mario grande) quando chegar no dragão, vá correndo e encoste nele - você irá diminuir e ficar invencível por alguns segundos. Aproveite para pular na alavanca e terminar o jogo. Mas, se estiver pequeno, você tem duas opções: tome cuidado com os martelos que o dragão atira e passe correndo por baixo quando ele pular; ou então suba na plataforma e, entre uma seqüência de tiros e outra, pule por cima dele e caia na alavanca. Tem ainda outro jeito: se você chegar no dragão com tiros, é só ficar no canto esquerdo da tela atirando sem parar, sempre desviando dos ataques dele. Resolvido, Marcinha?

PAIXÃO DESMEDIDA
Escrevo esta carta para tornar públicos meus sentimentos pela belíssima Chun-Li. Já terminei Street Fighter II incontáveis vezes só para ver aquelas pernas sensacionais. Estou perdidamente apaixonado!
Ronaldo J. A. Xavier
Rio de Janeiro - RJ

Você pirou, cara? Tá a fim de passear de ambulância? O Capitão Ninja é ciumento! Se ele fica sabendo disso, te corta em pedaços tão pequenos que nem com microscópio vão te encontrar!

DITO E FEITO
O espertíssimo leitor Marcus Vinicius A. de Andrade, de Campinas-SP, recolheu opiniões internacionais sobre o primeiro número da PROGAMES. Liga só:
"Os caras são quase tão bons quanto eu!" (Ryu, streetfighter e apelão)
"PROGAMES? A minha tava sem sal..." (Taz, diabo da Tasmânia)
"Ridícula é a ceroula da sua avó!" (Dhalsim, streetfighter e macaco hidráulico)
"Não vou posar nua!" (Chun-Li, streetfighter e estraga-festa)
"Lady Diana tem caso com o Capitão Ninja." (The Sun)
"Um paradoxo contundente e avassalador sobre jogos eletrônicos, juventude e vida moderna que blá, blá, blá..." (Blanka, streetfighter e crítico teatral)
"E o preço é bacana!" (Ronald MacDonald, palhaço e xarope)

ESPERANÇOSO
Quando é que vai sair Street Fighter II para Atari? Demora?
Rodrigo F. Andrade
Ribeirão Preto - SP

Pff... Pff... eh, eh, eh... Não temos notícia de tal lançamento, mas suspeitamos que vai ser assim: o quadradinho branco é o Ryu, o quadradinho vermelho é o Ken, o verde é o Blanka, etc...

EM BUSCA DO RPG
Onde posso encontrar os RPGs sem games, mencionados na primeira edição?
Wissler Moura Pimentel
Goiânia - GO

Olha aí um futuro adepto do RPG de mesa. Seguinte, Wiss... não temos conhecimento de qualquer livraria especializada em Goiânia, mas aqui vão alguns endereços na capital de São Paulo:
* Forbidden Planet - Rua Clélia, 33 - Tel.: (011) 62-0466
* Devir Livraria - Rua Augusto de Toledo, 83 - Tel.: (011) 278-0384
* Book Centre - Rua Gabus Mendes, 29 - Tel.: (011) 239-8963

OS FÃS DOS PILOTOS
Essa revista tem os críticos mais figuras que já vi. Wolferrá parece um Saddan Husein, e Mister-X é igual ao Inspetor da Pantera-Cor-de-Rosa. O Senhor Off parece mesmo desligado, falta luz no capacete dele. Me amarrei no T-90, deve ser superfera. Chu-Chi, com aquela cabeleireira, tem cara de cientista louco - acho que queria se parecer com o Ryu. Daikon, esse sim entende de games e de batalhar contra ninjas nas horas vagas. Um abração pra essa turma, tá?
Jefferson de Oliveira
Rio de Janeiro - RJ
O crítico Wolferrá é alemão? De que tipo de jogo ele gosta? E o Mister-X? De onde saiu o T-90? E o Daikon? Os outros críticos já dá para sacar de onde são.
Caio Xavier Cerqueira
São Gotardo - MG

Esses pilotos vão longe. Ainda acabam desbancando os Vingadores, os X-Men, a Liga da Justiça e outros supergrupos mixurucas que pintam por aí. O sucesso entres os gamemaníacos foi tanto que os caras ganharam um espaço só deles, que estréia nesta edição.

FAZENDO ARTE
Não sou fera de games, mas arraso no lápis e pincel. Quando é que a PROGAMES vai promover um concurso de desenho?
Denerval Ferrari
Campinas - SP

Fique ligado, logo deve pintar uma promoção para nossos leitores mostrarem seus talentos. Mas nem pense em copiar de algum gibi ou revista: tremenda sacanagem, meu. Se alguém tentar isso, mandamos o T-90 assaltar sua geladeira.

MAIS PIRATARIA
Comprei a fita do Sonic, mas ele aparece sem as pernas. Que faço?
Vitor Euphrasio da Silva
São Paulo - SP

Bibip! Bibip! Bibip! Nosso detector de cartuchos piratas está dando sinal. Agora é comprar uma cadeira de rodas com turbo para seu Sonic.

RESMUNGÃO
Revista horrível! Detestei cada página. Os pilotos são uns goiabas, não conseguiriam terminar um game nem que ele tivesse vidas infinitas. Os jogos são uma droga, as dicas não funcionam e as matérias são imbecis. Nunca mais vou comprar.
Abraão Nascimento
Taboão da Serra - SP

Tem toda razão: nunca mais vai comprar. Transmitimos seus sentimentos e seu endereço ao Wolferrá e ele já deve estar pintando em sua casa para tirar satisfações. Ah, já podemos ouvir os tiros...

STAR GAMES CLUBE
Gostei muito da revista, continuem assim. Vai ter seção de anúncio de clubes? Se sim, segue o meu endereço: Star Games Clube, R. Maranhão, 1423, apto. 11B, Água Verde, 80610-001 - Curitiba - PR

FALHA NOSSA...

Vários leitores se queixaram da falta de um indicador de sistemas nas matérias sobre cogas. Seguinte, galera... as indicações iam sair já no primeiro número, mas isso não aconteceu por uma lamentável falha. Mas não se preocupem, a mancada já foi corrigida – e os culpados fuzilados!

DICA INFALÍVEL

Quem falar de uma dica super-secreta para Street Fighter II, em que o Guile puxa uma metralhadora e mata o adversário. Isso é verdade?
Luiz Alberto de Castro
Juiz de Fora - MG

Pura verdade. Basta jogar no modo "1 player" e digitar ^^..>><<AABBXXYYRRLL setenta vezes durante a luta. O único problema com esta dica é que nunca ninguém descobriu se ela funciona: quando você termina de digitar, o adversário já te matou!

PC

Que tal se a revista tivesse uma seção de cogas para o PC?
Lucas B. Dias
Araponga - PR

Se você está falando do PC Farias, o único cogo que recomendamos para ele é xadrez.

Mas se forem jogos para micros da linha PC, fique frio: eles começam a pintar já na próxima edição.

FERAS DEMAIS

Aí, rapaziada, queria muito ser piloto de uma revista de games. Já virei Street II, Totaly Rad, Double Dragon e outros. Tem lugar pra mim?
Nairo Aguiar Silveira
Cidade Alvorada - RS

Gostaria que me arrumassem um emprego de piloto na revista. Já terminei 70 games (mando lista anexa). Não me considero um fera, mas acho que posso ajudar.
Alex C. Novelli
Santo André - SP

Sou o melhor de todos! Já venci Dragon Ball Z de olhos vendados e terminei Bubsy plantando bananeira.
Breno Iung Latorre Delgado
São Paulo - SP

Das duas, uma: ou esses caras são muito bons, ou muito mentirosos! Desculpem, mas todo piloto da PROGAMES precisa ser diplomado pela FIGHTER (Faculdade Integrada de Gamemaníacos Hospitalizados Tentando Enfrentar Ryu).

ORCADE

Solicito o endereço para contato do ORCADE, citado à página 41 da revista PROGAMES nº 1, pois é de meu grande interesse conhecer a referida organização.
Janailbe Alves Cordeiro
Caruaru - PE

Para quem não sabe, o ORCADE é uma organização especializada em desenhos animados japoneses. Eles atacam todos os domingos na rua Sena Madureira, 298, próximo ao metrô Vila Mariana, das 13 às 17 horas, na capital de São Paulo. O telefone para contato é (011) 574-0389.

O CÓDIGO SECRETO

Cadê o código de 9 vidas para o jogo Batman Returns? Na primeira edição, na página 29, ela não apareceu.
Luciano Simões Neto
Nilópolis - RJ

Suspeitamos que algum espião de uma revista concorrente roubou aquela dica de nossos arquivos confidenciais. Para ganhar 9 vidas em Batman Returns, digite ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A na tela de opções com o controle 2. O código para 9 continues é ↑, X, ←, Y, ↓, B, →, A, ↑, X

Dúvidas? Críticas? Elogios? Escreva para **Revista PROGAMES,** Caixa Postal 19074 - Cep 04599-970 - São Paulo - SP

CADA REVISTA TEM OS PILOTOS QUE MERECE...

Aqui você confere o time de pilotos e críticos da sua revista PROGAMES. Tem cada figura...

CHU-CHI - Originário das Ilhas Chong Chong, esse baixinho invocado só quer saber de jogos de porrada! Dizem as más línguas, que é o irmãozinho mais novo do Blanka, mas ele alega que aquela cabeleira toda é só para detonar os games mais cabeludos...

MISTER X - Tem pinta de agente secreto, mas usa aquele casaco só para ter mais bolsos onde carregar cartuchos. Gosta de jogos complicados, bem cabeça, com muito mistério, embora não dispense uns tirinhos de vez em quando. Seu jogo preferido é The Super Spy, do Neo Geo.

SENHOR OFF - Este valente guerreiro samurai é fissurado em games de luta e personagens orientais, seu jogo de cabeceira é Dragon Ball Z. Nunca fala nada, dizem que ficou mudo quando mostrou a língua para o Guile enquanto ele soltava um Sonic Boom...

WOLFERRÁ - Este general alemão nasceu em meio a guerra dos videogames, parou no tempo e acredita que jogos só os de estratégia de guerra, como Desert Strike, Super Battletank, Jungle Strike e outros... Se acha o general da banda, mas não passa do pentelho do time. Apesar da sua cara de mau, é um cara legal e vai ter o maior prazer em responder sua carta.

T-90 - Este é o parente menos famoso dos robôs C-3PO e R2-D2, de Guerra nas Estrelas, mas aventuras espaciais não é com ele. É totalmente fanático por RPG - quanto mais complicado melhor! Dizem que ele tem um co-processador especial para esse tipo de jogo. Em compensação, seu chip de voz está com defeito e só sabe dizer "Baby, can I hold..."

DAIKON - Grande mestre do Nabotsu, arte marcial que requer uma dieta de nabos. Quando criança, este jovem piloto foi encontrado pelos seus pais numa horta, agarrado a um nabo. Nosso correspondente tem uma tática infalível para confundir os inimigos (e também o redator da revista): fala, fala, fala e não diz nada! Ah, morou 5 anos na Cochinchina!

P.S. Aí, galera! Tá pintando um novo crítico no pedaço. Esse mês o malandro detonou Time Gal, mas mês que vem vai trampar que nem um condenado. Não percam!!!

REVISTA PROGAMES

Game News

JULHO 93

GUERRA DOS GRÁFICOS 3-D

Depois da guerra dos 16 bits, Sega e Nintendo cruzam espadas novamente. Agora o campo de batalha fica fora deste mundo, em outra dimensão - a Terceira Dimensão, para ser mais exato - e as duas companhias lutam para gerar games com um realístico ambiente 3-D.

A Nintendo dá o primeiro golpe. O problema principal em usar gráficos poligonais no SNES era que este console não tem uma velocidade de processamento suficientemente rápida - 3,56 Mhz, no máximo.

Acelerar o SNES estava fora de cogitação: isso implicaria em fabricar novos consoles ou acessórios turbinadores, e os jogos novos tridimensionais seriam incompatíveis com o equipamento antigo. A solução foi turbinar os próprios cartuchos, e surgiu a idéia de instalar neles um chip adicional - um co-processador aritmético que aumenta a velocidade do SNES.

Fox McCloud que se cuide! Vai ser lançado o estupendo Silpheed, a resposta do Sega CD para Star Fox

Assim surgiu o Mini-DSP (Pilot Wings e Super Mario Kart), o DSP (Dungeon Master, Super Air Diver F-1 Roc 2) e, finalmente, o revolucionário Super FX (Star Fox). Foi uma cartada de mestre da Nintendo!

Por outro lado, se o FX tornou possível os gráficos 3-D em um equipamento lento, a Sega não precisa esquentar a moringa com essas limitações. Claro que não se pode acrescentar novos chips a jogos em CD - e isso nem é necessário, pois o Sega CD já vem com um velocíssimo co-processador embutido que dá conta do recado. Mas a vantagem principal do CD é a memória virtualmente ilimitada e, em se tratando de gráficos poligonais, memória é tudo! Basta comparar Star Fox com Silpheed, o primeiro superlançamento da Sega em 3-D: enquanto Fox McCloud é obrigado a sobrevoar planícies quadradas e montanhas geométricas, Silpheed usa avançada geometria fractal para desenhar cenários muito mais detalhados. O requinte é tanto que o relevo geográfico tem até luz e sombra.

Tudo isso, somado a efeitos sonoros que apenas o Sega CD pode oferecer, faz com que Star Fox não pareça tão bom como antes.

FÚRIA DE TITÃS

Nintendo e Sega vivem arrumando confusão. Com as vendas do Game Genie aumentando em mais de 130% só no ano passado, a Nintendo convoca seu exército de advogados para entrar na justiça contra a Galloop (fabricante do Game Genie). Já a Sega cai matando em cima da Accolade, autora do Bubsy, porque a softhouse não é licenciada pela empresa e mesmo assim produz vários jogos para Mega Drive. Mas, encrencas à parte, as duas gigantes ainda se confrontam e preparam os consumidores para uma enxurrada de lançamentos:

Nintendo: investindo em grandes softhouses e lançando títulos com personagens consagrados, a empresa enche o peito

ao anunciar que é a número um no mercado. Suas novidades são: *World Heroes, Sengoku, Art of Fighting e Fatal Fury II*, sucessos consagrados para o Neo Geo; isso sem

falar em *SF2 Turbo Champion Edition, Super Castlevânia V, Super Air Diver* e - ainda não confirmado -, *Super Yoshi World!!!*

Sega: recusando-se a entregar o ouro e soltando jogos por todos os orifícios: *Golden Axe III, Shinobi III, Eye of the Beholder II, Mutant League Football, Dune II* e ainda sua própria versão de *Castlevânia*. Para o **Sega CD:** *Monkey Island I e II, Super Joe Montana*

Football, European Racers e mais uma surpresinha... *Sonic the Hedgehog CD*, esse ainda sem confirmação de dois jogadores simultâneos.

32 BITS CHEGANDO!

O NEO GEO custava perto de US$ 1.500,00 quando foi lançado - um preço alto, mas que não impediu o sucesso do console. Hoje ele pode ser encontrado por quatro vezes menos, e isso fez com que muitas empresas no Japão e EUA começassem a se interessar. Anotem os novos consoles de 32 bits que estão em fase de projetos: O 3-D-O, da Panasonic; o KONIX, desenvolvido por uma empresa americana e outra holandesa; um console sendo formatado pela Pioneer; e a Sega, conforme afirmou várias vezes, também trabalha em sua máquina de 32 bits. Todos os aparelhos citados terão tecnologia de CD, o que significa jogos de qualidade nunca vista em consoles domésticos. Mas se você tem um NEO GEO e acha que vai ficar com seu console inferior aos outros, está muito enganado. A SNK está batalhando num CD-Rom para NEO GEO, e promete que ele será superior à maioria dos outros consoles. Estranho é que a NEC ainda não forneceu especificações sobre um console assim, justamente a empresa com maior experiência em CD. Mas, mesmo sem essa confirmação, já se pode afirmar que a NEC terá um aparelho de 32 bits de arrasar.

ESQUADRILHA DE ARCADES

Com certeza você já se imaginou pilotando uma nave estelar na velocidade da luz, explorando o espaço, salvando a Terra, combatendo impérios galácticos, etc. e tal. Mas que tal fazer isso com um companheiro? Melhor ainda: que tal ser integrante de toda uma esquadra de naves? Quem tornou isso possível foi a Namco, empresa já famosa por sucessos como Winning Run e Star Blade. A máquina é simplesmente o mais avançado arcade de tiro já visto nos últimos tempos, com cabines para 28 jogadores simultâneos e supercomputadores que usam e abusam de efeitos 3-D. Difícil não é jogar, mas sim comprar essa maravilha. Vai depender de algum grande investidor que traga a novidade para o Brasil. Provavelmente não serão 28 os jogadores participantes, porque nos EUA o arcade chegará com apenas seis lugares - o que também não é nada mau.

REBEL ASSAULT

Guarde bem esse nome: os comentários no exterior afirmam que a Lucas Arts e a JVC acertaram em cheio no lançamento. O game sai para Sega CD e será no estilo shooting, e fala-se da utilização dos mesmos recursos poligonais do já consagrado Silpheed. Ainda não dá para afirmar nada sobre isso, mas o que mais se poderia esperar dessas duas softhouses?

UM JOGO CABEÇA!

Bonk é um garoto pré-histórico com uma cabeça enorme e apetite maior ainda, chegando em sua terceira aventura para Turbo Duo. Bonks 3 está com gráficos, som e jogabilidade bem melhores que seus antecessores. O jogo vem cheio de inovações: além do normal, você tem também o "Super Bonk" e uma versão minúscula do troglodita cabeção. E se você já bateu a cabeça na parede de tão feliz com a notícia, chame um amigo para jogar - Bonks 3 tem opção para dois jogadores. Será que duas cabeças pensam mesmo melhor do que uma?

MARIO ATACA NO CINEMA

Luzes, câmera e muita massa italiana! Depois de ser astro principal em mais de 10 jogos e fazer "ponta" em muitos outros, Mario agora ataca em Hollywood. O filme estreou nos EUA no final de maio, e logo deve desembarcar por aqui - embora não exista previsão de lançamento. Mas, com tantos fãs espalhados pelo mundo afora, o encanador mais famoso do videogame não poderia deixar barato!

NINTENDO VIA SATÉLITE

A Nintendo já andava há algum tempo tentando conseguir seu próprio satélite de comunicações, e agora o desejo foi realizado. A princípio o satélite serviria para promover campeonatos entre os consumidores da Nintendo, mas projetos mais ambiciosos estão surgindo: coisas como expandir os horizontes de seu videogame, jogos educativos, e a possibilidade de jogar com um amigo do outro lado do mundo - com muito mais agilidade e menos custo do que usando linhas telefônicas. Vamos esperar para ver!

SEÇÃO DO LOJISTA

Na edição anterior foram enfocados os aspectos visuais e layout de uma locadora de games. Neste número vamos abordar a administração do acervo, que é também um fator de fundamental importância para o sucesso de uma locadora. Os levantamentos efetuados com base nos dados disponíveis, permitiram-nos classificar em dois padrões de locadoras, merecedoras de uma profunda análise e reflexão para tomada de decisões.

PADRÃO DE LOCADORA 1 — 400 Cartuchos

Consoles instalados por sistemas		Preferencia média do público por tipo de jogo						
		40% ação	30% esporte	20% aventura	4% simulador	3% estrátegia	3% R.P.G.	100% TOTAL
MASTER	10%	16	12	8	2	1	1	40
NINTENDO	15%	24	18	12	2	2	2	60
MEGA	25%	40	30	20	4	3	3	100
SUPER NES	40%	64	48	32	6	4	4	160
GAME BOY	5%	8	6	4	1	1	1	20
GAME GEAR	5%	8	6	4	1	1	1	20
TOTAIS	<	160	120	80	16	12	12	400

Capitais - Bairros Nobres - Interior - Cidades de médio porte - "Predominância de Consoles de 16 Bits"

PADRÃO DE LOCADORA 2 — 246 Cartuchos

Consoles instalados por sistemas		Preferência média do público por tipo de jogo						
		40% ação	30% esporte	20% aventura	4% simulador	3% estrátegia	3% R.P.G.	100% TOTAL
MASTER	15%	15	11	7	2	1	1	37
NINTENDO	25%	25	19	13	2	1	1	61
MEGA	25%	25	19	13	2	1	1	61
SUPER NES	25%	25	19	13	2	1	1	61
GAME BOY	5%	5	3	2	1	1	1	13
GAME GEAR	5%	5	3	2	1	1	1	13
TOTAIS	<	100	74	50	10	6	6	246

Capitais - Bairros de Periféria - Interior - Cidades de pequeno porte - "Predominância de Consoles de 8 Bits"

Entre as inúmeras conclusões que podemos extrair observando os quadros, pode-se destacar:

- Predominância dos consoles de 16 BITS nos bairros nobres de capitais e cidades de médio porte.
- Predominância dos consoles de 8 BITS nos bairros de periferia das capitais e cidades de pequeno porte.
- Preferência média do público em termos de jogos na seguinte sequência: Ação, Esporte, Aventura, Simulador, Estratégia e RPG.
- Quando grande parte do acervo estiver defasado, ao invés de vender os cartuchos usados é preferível montar uma segunda locadora na periferia, isto gera uma grande economia, além de criar condições de reciclar os cartuchos entre as suas lojas.
- Oferecer aos seus associados um acervo suficiente que possibilite a escolha dentro de cada sistema para evitar a saturação.
- Dispor da maior quantidade possível de lançamentos, de forma que à medida que a demanda diminui tenha-se condições de repassar parte deste acervo até o nível ideal.
- Verificar a possibilidade de diferenciação de preços de locação entre os cartuchos de lançamento e os mais antigos.
- Fazer promoções com os títulos mais antigos, do tipo: "Leve 5 cartuchos por 2 dias e pague 1 locação de cada".

Enfim, existem muitas alternativas para reciclar o acervo de sua locadora basta um pouco de criatividade, boa vontade e um mínimo de investimento. Para maiores informações e contatos ligue para (011) 261-7935 c/ Tarcisio Motta.

GALPÃO LIBERA O JOGO POR MAIS 5 MESES (INCLUSIVE PARA O RIO DE JANEIRO).

A promoção "Tec Toy de Graça para os Fregueses do Galpão" fez tanto sucesso que nós resolvemos dar uma esticadinha pra comemorar: até 31/12 você compra Tec Toy no Galpão pelo melhor preço e continua recebendo cupons para trocar por mais cartuchos, joysticks e até Mega Drive. Vai ser sucesso do Oiapoque ao Chuí. E do Leme ao Pontal.

FOX

SÓ PARA LOCADORAS

VENHA CONHECER OS PC GAMES DA TEC TOY

DISTRIBUIDOR OFICIAL

TEC TOY

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS

ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550

TEL.: (011) 826-0022 - FAX: (011) 826-1590

REPRESENTANTES OFICIAIS: Campinas (SP) - Amepege - Tel.: (0192) 32-6501 - (0192) 33-6488 • **Brasília (DF)** - C.V.A. c/Valquer Tel.: (061) 351-0292 - Fax: (061) 351-8382 • **Porto Alegre (RS)** - Claudio - Tel.: (051) 249-8184 • **Rio de Janeiro (RJ)** - A.M. Vídeo c/ Arthur Tel/Fax (021) 590-7043 • **Recife (PE)** - Lumarbes c/ Marta - Tel.: (081) 432-2507 • **Fortaleza (CE)** - Fort Filmes c/Elves Tel/Fax (085) 244-3612 • **Natal (RN)** - Cristiane Grandi - Tel.: (084) 211-3765 - Fax: (084) 221-1466

MARIO IS MISSING!™

Dissemos isso na edição passada, e agora confirmamos: em seu novo jogo, nosso herói italiano realmente toma chá-de-sumiço!

Ohh!! Não! Desta vez Bowser Koopa não está mais a fim de dominar apenas o mundo dos games; ele agora quer dominar o NOSSO mundo. Instalado em um castelo na Antártida, o rei das tartarugas logo imaginou que um certo encanador do Brooklin não ia deixá-lo em paz. E o que foi que ele fez? Seqüestrou nosso herói, e achou que assim conquistaria o mundo numa boa. Mas parece que ele se esqueceu de alguém... pois é, agora sobrou para o Luigi enfrentar Bowser e salvar o dia.

FORÇA DA MASSA!

Atravessando um portal, Luigi será transportado para várias cidades famosas e terá que recolher certos artefatos roubados para devolvê-los aos locais de origem. Durante as viagens ele deve ainda explorar as cidades, conhecer a cultura local, consultar mapas e desvendar quebra-cabeças. Mario is Missing é um jogo educativo, mas nem por isso o resgate será fácil. O game está inovado, mas mantém o mesmo estilo gráfico já consagrado das outras versões. Divirta-se pra valer enquanto aprende um pouco mais sobre o mundo. Será que desta vez Luigi consegue fazer tudo sem o mano?

Putz, meu! Mario dançou, caiu, tropeçou e ainda por cima sumiu! Agora trate de procurá-lo e aproveitar para dar um rolê pelo mundo.

Ahh! É claro que, se Luigi fosse dar um passeio pelo mundo, não deixaria de lado o Brasil, e vai se bronzear um pouco no Rio de Janeiro.

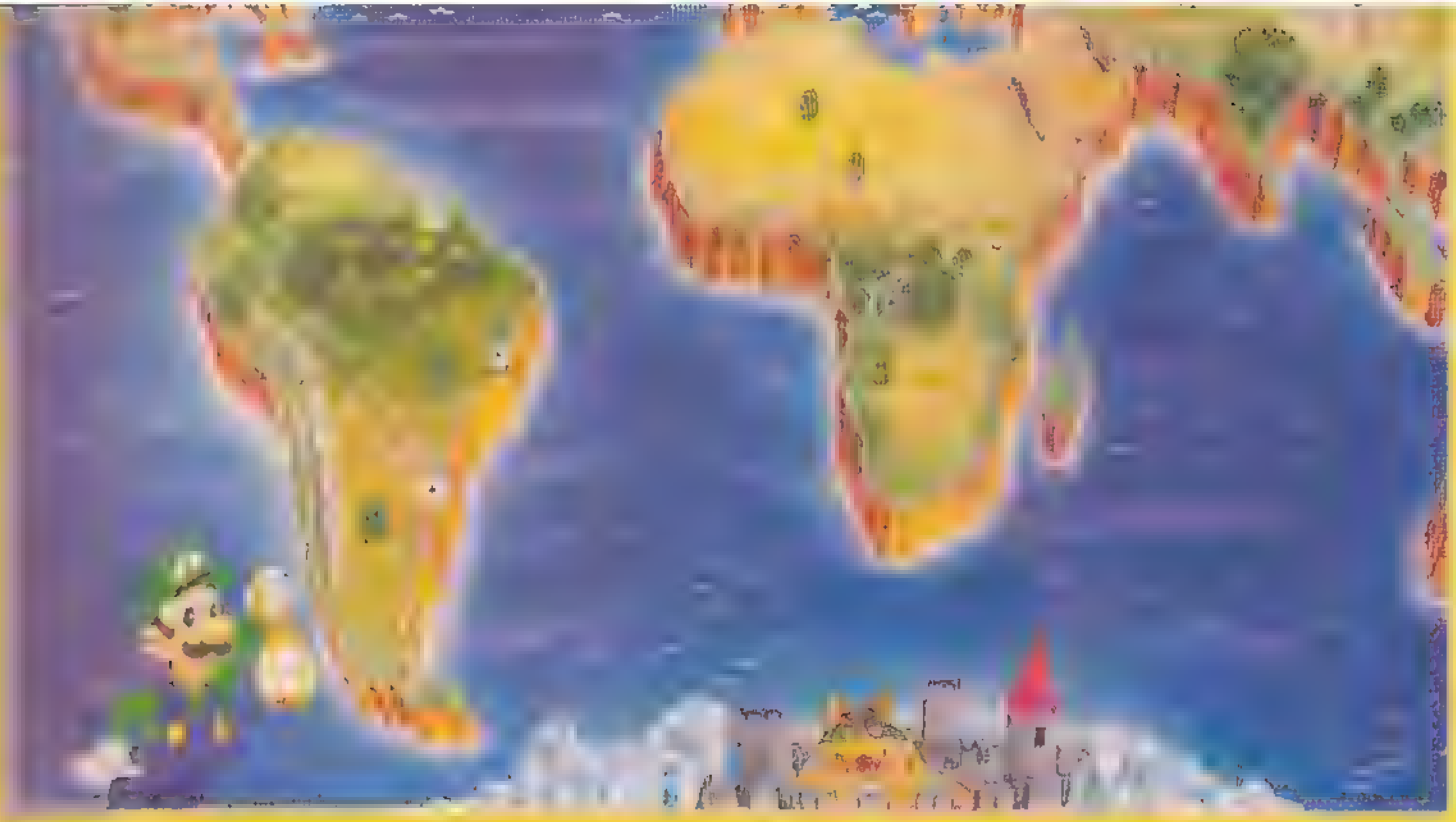
Saca só o mapa do Rio de Janeiro. Dê uma ajuda ao seu herói e mande embora esse monte de tartarugas.

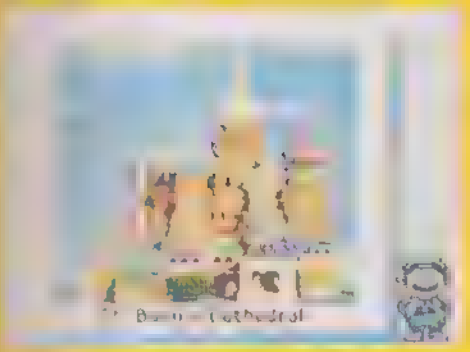
Pô, Manéi! Maneiro! Dando uma voltinha pela cidade maravilhosa você acaba encontrando pontos turísticos como o Cristo Redentor, praia de Copacabana e até o Pão de Açúcar. Só faltou o Maracanã e o Sambódromo.

Na cidade, não esqueça de falar com todo mundo e informe-se direito para saber o que está acontecendo.

Para obter mais informações sobre o local, encontre a princesa e passe um chaveco nela. Você receberá um jornal com tudo explicadinho.

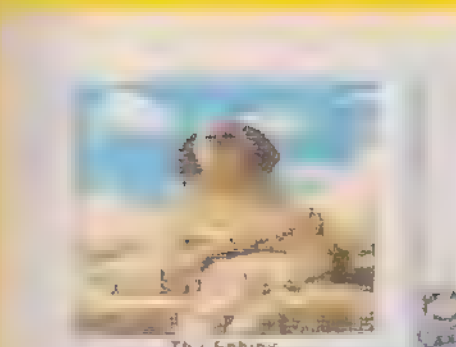
Para saber tudo o que você já fez e conhece sobre o local, consulte seu computador de bolso. Moderno, não?





Você vai tomar um banho de cultura estrangeira e vai ter [illegible] das [illegible] vários países

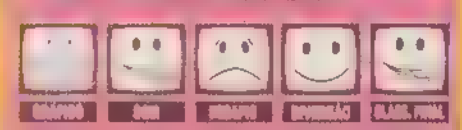
No final tudo acabou [illegible] bagagem cultural, encontrou
Mar[illegible] a [illegible] Bowser pelos ares



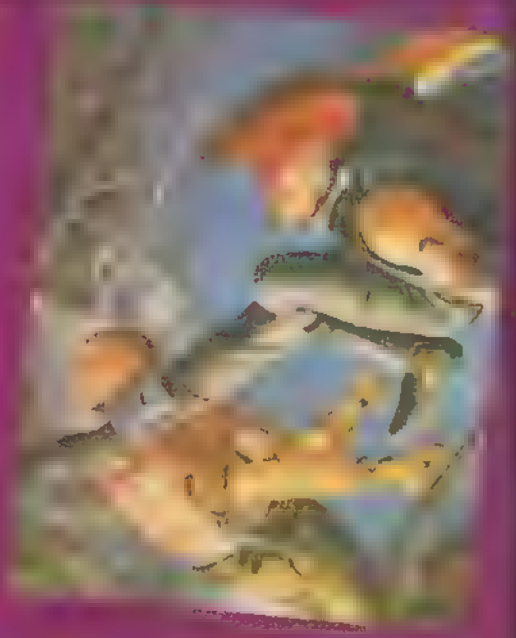
TETRIS??

Na Rússia você poderá encontrar locais turís[illegible] já conhecidos no mun[illegible] dos games. Lembra bastante o Tetris

CRÍTICA - Mar[illegible] de profes[illegible]



Tipo de Jogo:	Educativo
Capacidade:	8 mega
Nº de Fases:	15
Nº de Jogadores	1
Fabricante:	TOOL WORKS



Passo a passo da revista PLAYER

BOTÃO	AÇÃO
START	
B	
Y	
X	
A	
RIGHT	
LEFT	
SELECT	
DIRECIONAL	

AÇÃO	CONTROLE
EXIT	
ITENS	
MAGIC	
WEAPON	
ARMOUR	
SKILLS	
CYBER	

No início ele vai ser assim:

BODY	3	2C	10
MAGIC	0	0	0
STRENGHT	3		
CHARISMA	3		
KARMA	0		
MONEY	0		
SPELL	none		
WEAPON	none		
ARMOUR	0	none	

Acredite ai não: você foi dado como morto e neste momento acaba de ser colocado numa câmara criogênica, aguardando a autopsia. Como quer continuar vivo, examine a gaveta em que você estava e apanhe o papel que vai cair no chão. Na gaveta está escrito o seu nome: ARMITAGE J. (AKE). Examine seus pertences: um pedaço de papel escrito **Warehouse Nº 5** (armazém Nº 5), e uma caixa de fósforos (**Wastelands Club**). Agora apanhe o bisturi (**scalpel**) que está na mesa do meio. Em seguida abra a porta da geladeira (**fridge door**) e apanhe o energizador (**slap patch**). Abra a porta (**wooden door**). Os

médicos fugirão assustados! Continue andando até sair do prédio. Você encontrará um amigo que lhe dirá HIT MAN (shadowrunner contratado para matar) e FIRE ARM (arma). Deixe-o ir embora. Agora vá até a cerca em volta da fonte e abra o portão quebrado (**broken gate**).

O cachorro vai deixar uma coleira (**shiny dog collar**). Apanhe-a. Ela o ajudará a obter uma magia. Vá para a direita e entre no beco. Continue andando e entre no próximo predio. Abra a primeira porta e examine a pessoa caída (**seems familiar**). Pegue a chave que vai cair dele e o memorando da mesa. Volte para a tela anterior e entre no prédio. Vá até a porta do apartamento nº 6 e abra-a usando a chave: você está no seu apartamento. Veja a mensagem no videofone. Nela Drake esta mandando cancelar a missão. Aparentemente você não pode receber a mensagem. No quarto, pegue a nota na mesa (**rippled note**) com o telefone da sua (ex-) namorada Sassie. Ainda não dá para ligar porque você não tem um cartão telefônico (**credstick**). Agora abra seu armário: dentro dele estão 20 nuyen. Apanhe os oculos escu-

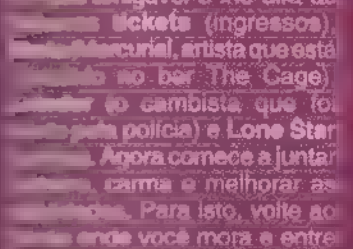
ros (**shades**) ao lado da cama e descanse um pouco. Sempre que você deitar em alguma cama irá recuperar energia. Além disto, poderá gravar o jogo e usar os pontos de carma (**karma**) para melhorar as habilidades. Deite-se e grave o jogo. Se morrer, poderá continuar daqui. Saia do predio e vá até a fonte. Continue descendo até chegar ao beco. Lá um orc irá matar seu amigo. Pegue a arma ao lado dele rapidamente (botão R 2 vezes) e use-a (botão START, menu WEAPON). Ago-

...Beretta, poderá ma... ...com o botão A. ...pegue sua jaqueta

...é sua primeira pro... ...andando pelo ...olhos sairão da es... ...sendo que o espírito ...poderá se você encon... ...que ele precisa ...os ao seu templo, no ...à seu apartamento ...recuperar a energia e gra... ...você faz. Volte até a ...da do beco. Entre no pré... ...a porta vermelha. Na ... pegue o peso de ...superweight) na segun... ...Na segunda porta pe... ...cyberdeck na mesa do ...dor. Ainda não vai dar ...conectar ao terminal ...pois seu datajack ...cado. Saia do prédio

...próximo. Na segunda ...existe uma pessoa ...man) que irá lhe ven... ...insígnia (lone star ...Para comprá-lo, vá ao

...Reaper Club, fale com ... e pegue uma bebida ...). Leve ao dono do bar ...) que vai estar mui... ...amigável e lhe dirá as ...tickets (ingressos) ...Mercurial, artista que está ...no bar The Cage) ...(o cambista que foi ...pela polícia) e Lone Star ...Agora comece a juntar ...grana e melhorar as ...Para isto, volte ao ...onde você mora e entre ...na 2ª porta. Na sala apa... ...de um a quatro inimigos ...isso fama). Mate-os e ...o dinheiro. Repita isso ...obter 3.000 nuyens. É dur... ...sempre que estiver com ...baixa. Troque os pon... ...de cama por habilidades ...DENTE APENAS O SEU ...BODY (ENERGIA) E FIRE ARM ...HABILIDADE COM ARMAS). ...fazer isso, a próxima fase ...mais difícil. Agora volte



...Sam Reaper Club, fale com ... e pegue uma bebida ...). Leve ao dono do bar ...) que vai estar mui... ...amigável e lhe dirá as ...tickets (ingressos) ...Mercurial, artista que está ...no bar The Cage) ...(o cambista que foi ...pela polícia) e Lone Star ...Agora comece a juntar ...grana e melhorar as ...Para isto, volte ao ...onde você mora e entre ...na 2ª porta. Na sala apa... ...de um a quatro inimigos ...isso fama). Mate-os e ...o dinheiro. Repita isso ...obter 3.000 nuyens. É dur... ...sempre que estiver com ...baixa. Troque os pon... ...de cama por habilidades ...DENTE APENAS O SEU ...BODY (ENERGIA) E FIRE ARM ...HABILIDADE COM ARMAS). ...fazer isso, a próxima fase ...mais difícil. Agora volte

...para a sala do bualneas man... ...que vai te vender a insígnia da ...polícia. Pergunte sobre lone star ...e compre uma. Vá ao necrotério, usando SHADES e LONE ...medo de você. Pergunte sobre GRINDER (o cara que vende ingressos para o show de Ma... ...). Diga que quer os arquivos ...sobre você e examine-os. Você ...encontrará os ingressos e o car... ...tão telefônico. Pegue-os, saia ...do prédio e vá ao cemitério. Se ...quiser ajuda, contrate o

...mais barato (500 nuyens) e tem ...um cyberdeck que funciona. ...Converse com ele sobre HIRING (contratar) e responda yes. No ...cemitério, use o bisturi para abrir ...as portas das quatro criptas. ...Examine todos os caixões e ...quando encontrar os restos de ...um índio shaman, dê e ele o

...slap patch para recuperar suas ...energias. Ele lhe dará um MAGIC FETISH, que será usa... ...do para entrar no prédio dos ...vampiros (Dark Blade). Com ...esse objeto, mate alguns zumbis ...até que um deixe um osso (ghoul bone) no chão. Pegue-o

...e vá ao bar The Cage. Ligue ...para Sassie usando o video... ...phone. Ela lhe falará de algu... ...mas ligações (calls). Pergunte ...sobre isso e ela lhe dará o nú... ...mero e a palavra GLUTMAN. ...Ligue para ele. Sua secretária ...lhe dirá que ele foi até o bar The ...Cage (onde você está). Desli... ...gue e vá até o grandão que está ...impedindo sua entrada. Entre... ...gue os tickets e veja o show. Se ...ainda estiver com o Hamfist

...poderá ganhar mais 1.000 ...nuyens indo até o escritório do ...Glutman e entrando na MATRIX ...pelo terminal. Para fazer ...encosto o decker (shadow... ...runners que usam cyberdecks) ...no terminal, examine o orc, use

...você será transportado para ...dentro da matriz e poderá sair ...de lá com informações valiosas.

...Para andar dentro dela use o ...direcional. Para testar a exis... ...tência de circuitos de proteção,

...pressione o botão B. O botão A ...fará você sair da matriz. Use o

...segurança. Ao sair, você terá o ...número de conta de Glutman e

...quiser juntar dinheiro e carma, ...entre e saia da sala do seu ...prédio. Para juntar ao carma, ...vague no cemitério. Quando você ...se cansar ou quando o Hamfist ...for embora, passe para a se... ...gunda parte do jogo. Para isto ...basta ir ao bar The Cage e con... ...versar com o Glutman (ele estará ...no sofá com uma roupa ver... ...de). Depois de conversar com ...ele, você será levado para o ...submundo de Seattle, tendo de ...lutar no ringue do KING no CARYARD. Mas isto será expli... ...cado detalhadamente na pró... ...ma edição.

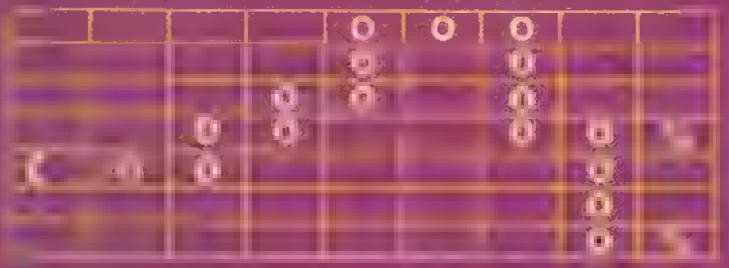
Mário Câmara Filho

Se você fez tudo numa boa, deverá estar com:

BODY +/- 10	DOOR KEY	FIRE ARMS
MAGIC 0	GHOUL BONE	GHOULS
STRENGHT 3	MAGIC FETISH	GLUTMAN
CHARISMA 3	[illegible]	HEAL
MONEY +/- 4.000 NUYEN	RIPPED NOTE	HIRING
FIREARM +/- 10	SCALPEL	MAGIC FETISH
Com os itens	THORN PAPER	NEGOTIATONS
CREDSTICK	*E com as palavras*	SHADOWRUNNERS
CYBERDECK	DATAJACK	SHAMAN
DF-BADNEWS	DECKER	STREET DOG
DOG COLLAR	.DOG	

MAPA 1

Ande apenas pelo caminho indicado no mapa



Se você não agüenta esperar até o próximo mês, anote estas dicas:

- *Para acabar o jogo você tem de chegar com vida [illegible] prédio ANEKI e destruir [illegible] computador central*
- *Para entrar no segundo [illegible] tenho o matador RAT SHAMAN [illegible] deixe a porta aberta*
- *Para entrar no BRONZE GATE do DARK BLADE [illegible] ter a palavra VAMPIRE e o [illegible] número do telefone de [illegible] Converse sobre MAGIC FETISH*
- *Para [illegible] vamos usar a [illegible] está [illegible] que está no bar [illegible] Jagged Nails. Para isso mate [illegible] que de Rust Stiletos primeiro*
- *Para entrar no [illegible] você [illegible] precisará [illegible] gelo*
- *No bar [illegible] que todos os [illegible] dores [illegible] passar das partes [illegible] de [illegible]*
- *Para derrotar Drake [illegible] a palavra VOLCANO [illegible] [illegible]*

ROYAL RUMBLE

[illegible] de luta livre está mais sacana do que nunca

SNES

[illegible], agora com um ca[illegible] muito louco de lu[illegible] você tem uma varieda[illegible] maior que na primeira [illegible] sacanagens e tru[illegible] do: barrigadas, que[illegible]bra-costel[illegible] pisa[illegible] na cabeça, voadoras e até dar com a cadeira na moringa do adversário. Só faltou cuspir no olho e chiclete na corda!

[illegible] é a dificuldade, porque é muito fácil detonar [illegible] caras. O juiz pouco aparece, mas, quan[illegible]

DICA QUE E UMA CACETADA

Sempre que agarra o adversário, o que interessa é a velocidade com que você aperta os bolões. Cada um corresponde a um golpe diferente.

[illegible] do aparece, como [illegible] duzentos quilos cada um? Fácil. Ele não controla! Aí é que está a graça da luta livre.

E aí, quer uma prova maior ainda para garantir que o jogo inclui muita malandragem? Nessas horas eu [illegible]

Tuff! Que porrada meu! O que tem de golpes [illegible]

[illegible]

[illegible] você achar que dá pra derrubar o [illegible] luta, aproveite pra agarrá-lo logo que cair no chão

Pena [illegible] seja fraco demais para o [illegible], quando ele pintar aproveite pra dar uma bite na orelha dele

Vale até ca[illegible] ninguém é perfeito e precisa [illegible] é quase [illegible] para o banco!!

[illegible] estão apenas vo[illegible] um adversário no ringue. Mas depois começam a entrar outros e vocês terão que jogar os [illegible]

CRITICA - [illegible]

Tipo de jogo	Esporte
Capacidade	16 mega
Nº de Fases	5
Nº de Jogadores	1 ou 2
Fabricante	JN

NETUNIA GAME

MIAMI - FLÓRIDA

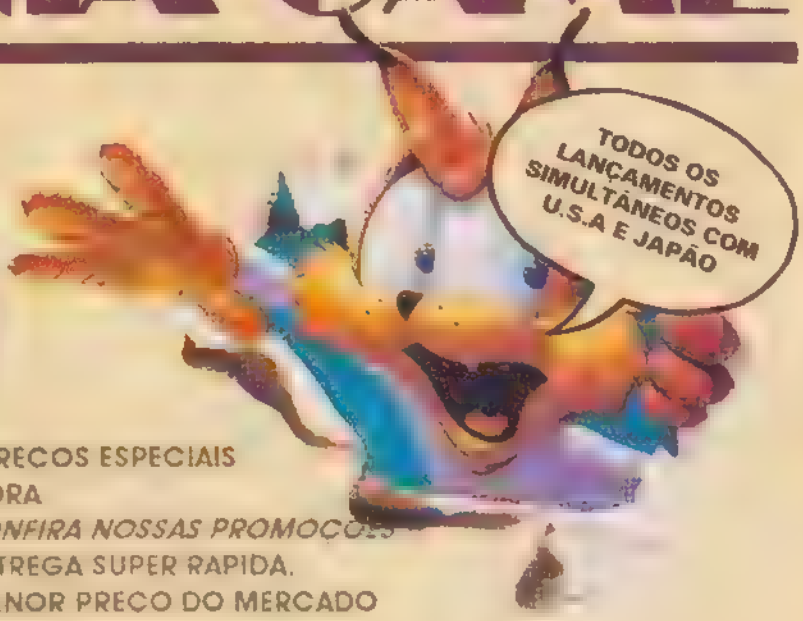
DISTRIBUIDOR DE APARELHOS
CARTUCHOS E ACESSÓRIOS
ORIGINAIS

NEO GEO

Nintendo

SUPER NINTENDO

GAME BOY



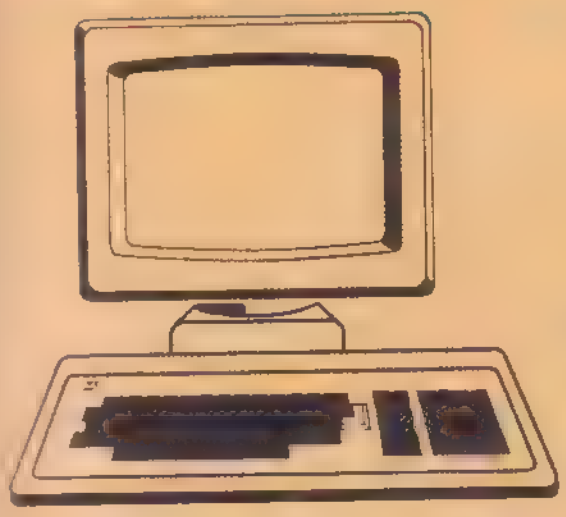
- FORNECEMOS ASSESSORIA GRATUITA E PREÇOS ESPECIAIS PARA MONTAGEM DE SUA GAME LOCADORA
- SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS E *CONFIRA NOSSAS PROMOÇÕES*
- DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL. ENTREGA SUPER RAPIDA.
- TEMOS TODAS AS NOVIDADES, COM O MENOR PREÇO DO MERCADO

CONSULTE-NOS

NETUNIA IMPORT. EXPORT. CORP.

FONE: (011) 66.3318 / 67.2135 - FONE/FAX: (011) 66.5618

DÊ VIDA NOVA A SEU PC



Transforme seu micro PC numa Estação Multimídia. Dispomos de Sound Blasters, CD-ROM, Vídeo Blaster, Midi Kit, relação de CD's. Upgrades que contém Sound Blaster, drive CD-ROM e CD's avulsos.

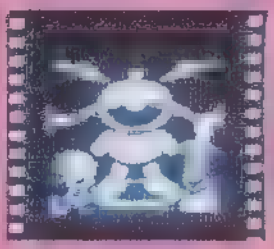
INTERACTIVE CENTER

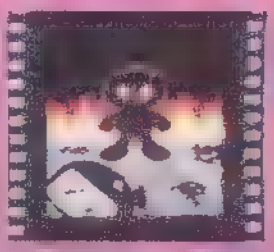
FONE/FAX: (011) 822-2006

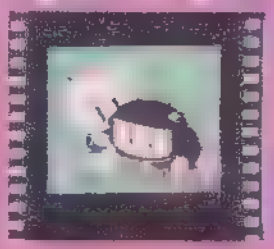
CAIXA POSTAL 19.190 - CEP 04599-970 - SAO PAULO - SP

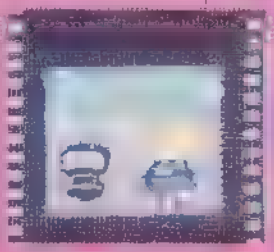
SUPER BOMBERMAN

Depois de detonar no Turbo Duo e no Nintendinho, estes peritos em explosivos bombardeiam tudo no SNES









Nossos heróis estavam sossegados, na mais santa paz, quando pintou uma ameaça que ninguém esperava. era um Bomberman do mal, que chegou detonando todo mundo. Mais tarde descobriu-se que o safado era falso, construído por dois cientistas loucos para acabar com todos os Bomberman verdadeiros. O negócio agora é combater os cientistas, acabar com sua criação maligna e restaurar a paz na ilha. Novidade: podem participar quatro jogadores ao mesmo tempo, se ajudando ou estourando um ao outro!

CABUUUUM!!!

Super Bomberman promete ser uma febre entre os gamemaníacos. A opção de quatro jogadores simultâneos é possivel atraves de um adaptador especial, com entradas para mais controles. Aliás, esse é o grande barato do game, já que quase sempre o grupo se atrapalha e acaba explodindo os proprios companheiros - o que garante boas risadas! Nao se deixe pegar pelos gráficos tranquilos e som relaxante - são 48 estágios de raciocínio rápido. Não seja pavio-curto, ou quem explode é você!

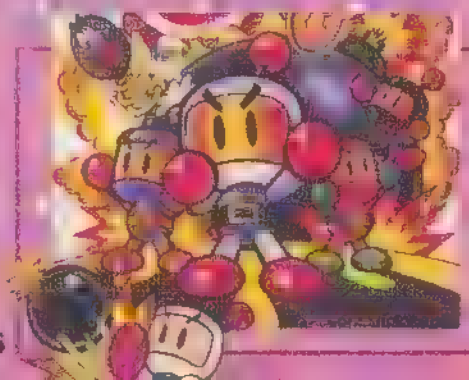
Bomberman é superdivertido. Sempre que tiver uma chance, chame um amigo para participar da algazarra, e trate de atacar seu amigo

No ultimo chefe do jogo você terá que ter o poder da luva, assim poderá acerta-lo. Agora, se você não tiver esse poder o jeito e esperar que ele apareça e ate lá fique fugindo do inimigo.

Essa é a ilha dos Bomberman, destrua os inimigos que a invadiram e divirta-se pra valer!

BATTLE MODE

Aqui você medirá força contra seus adversários: sua missão agora será a de destruir os outros Bomberman, podendo haver até quatro competidores simultâneos na arena. Um barato!!!



EXPLODINDO UMA DICA

Sempre que estiver invencível, solte uma bomba e fique próximo ao local apertando o botão para soltar outra bomba. Assim você causa uma cadeia de explosões que detonam os inimigos, deixando você intacto enquanto durar a invencibilidade.

VEGAS STAKES

Cansado de gritaria no jogo de truco? Se seu negocio e jogar em grande estilo, Vegas Stakes é o game para você.

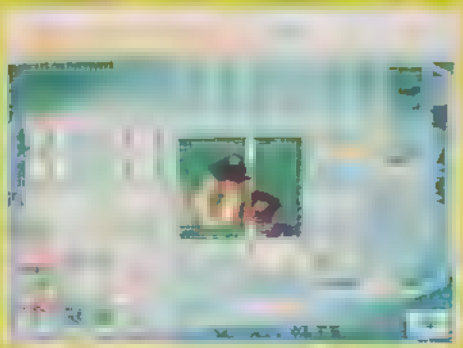
SNES

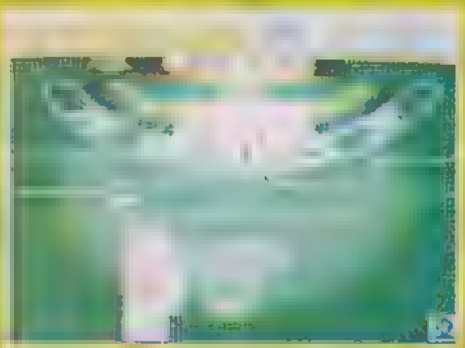
fazer altas apostas nos mais cassinos de Las Vegas? Você pode escolher entre poker, blackjack, slots e cricker. Mas lembre-se de mundo do jogo é cheio de gente esquisita, e uns tipos estranhos podem aparecer para procurar briga, elogiar suas cartadas ou pedir uns palpites. Mas fique esperto: eles podem querer afanar sua grana!

FAÇAM SUAS APOSTAS!

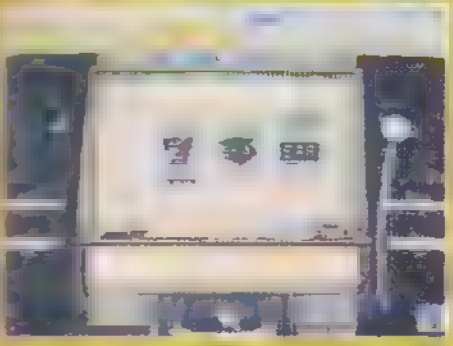
O game comporta até quatro jogadores, que podem disputar juntos umas partidas bem animadas. Mas se quiser jogar sozinho, não fique alarmado: Vegas Stakes vem com um ótimo acervo de personagens prontos para apostar algum dinheiro em você. Cada um tem seu próprio estilo de jogar, e logo você aprende a manha deles. O jogo aceita mouse, tem imagens digitalizadas e a musica da aquele clima dos filmes de cassino americano. Seu objetivo é ganhar todo o dinheiro que puder, quebrar a banca e - quem sabe - arruinar o infeliz dono da casa de jogatina. He,he,he.

No modo "Vegas Adventure" você, a princípio, pode escolher jogar em quatro cassinos diferentes, mas se seu desempenho for bom, você será convidado a entrar em um outro cassino melhor ainda.





Dentro dos cassinos existem vários jogos diferentes e, de acordo com seu desempenho, aparecem algumas figuras para conversar com você. Alguns podem ajudar, outros roubar. Tome cuidado. Seja ambicioso, aprenda a ganhar sempre do cassino e fique com muita grana.



CRÍTICA - O game agrada bastante se você curte o gênero. O melhor é o fance de que os jogadores do game tem caracteristicas próprias, e falam com você o tempo todo.

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS. FINAL

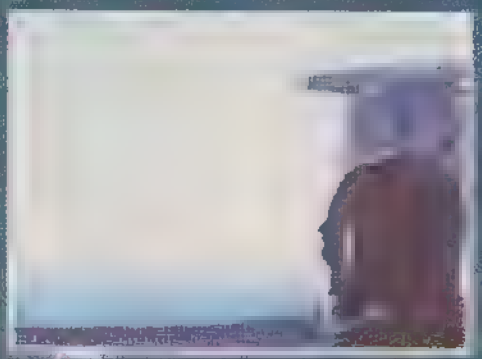
Tipo de Jogo ..... Jogo de Azar
Capacidade ..... 8 mega
Nº de Fases 5
Nº de Jogadores ..... 1 a 4
Fabricante ..... NINTENDO

...go quando você estiver jogando apenas para se divertir, e muito bom jogar no caça-níqueis. ... seu negocio e acabar logo com a festa dos cassinos, parta para a mesa de poker e roleta.

ALIEN 3

Você pode não ser um alien, mas também vai ficar babando com este lançamento para SNES

[illegible] gloriosa batalha final contra a alien-mãe que subiu a bordo da nave. To[illegible] não contavam com um imprevisto fa[illegible] vas procuravam um hospedeiro. Seu sangue corrosivo danificou a nave, e o [illegible] do planeta-prisão, Florina. Morreram na queda o cabo Ricks, o andróide [illegible] veram nossa heroína Ripley e as larvas alienígenas - uma delas incubando em seu próprio ventre. Ela já tem as horas contadas, mas seu problema [illegible] como arma biológica, e Ripley deve [illegible] ameaça por todo o Universo.

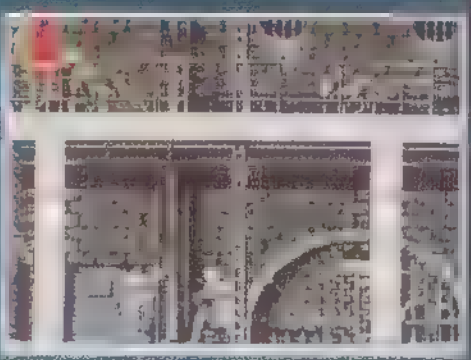


Lembre-se: quando a nave caiu, apenas Ripley sobreviveu. Então não espere ajuda de ninguém e nunca se esqueça: dentro de seu corpo está alojado um alien.

[illegible] informações sobre cada fase.

Alien 3 possui apenas três fases, mas nem por isso é um jogo fácil. Ao contrário: é bem difícil e deixará você [illegible]

[illegible] de dentro deles saem aliens pequenos que pulam no seu rosto.



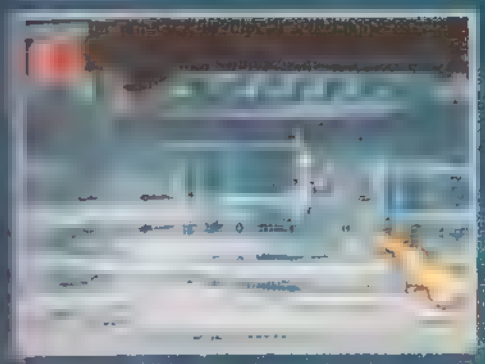
Não esqueça de salvar todos os prisioneiros: eles serão necessários para que a missão seja cumprida em algumas fases.

OS GAMES ALIENÍGENAS

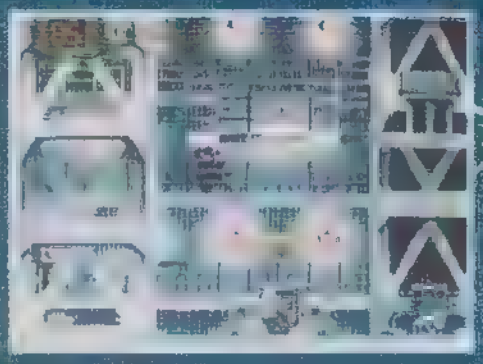
[illegible]

NÃO DESTRUIR XENOMÓRFICOS... PRISIONEIROS SÃO DISPENSÁVEIS...

[illegible] quem já estava enjoado de tantas [illegible] ENES não é igual aos já lançados para [illegible], Master, Game Gear e Nintendinho [illegible] da versão para Game Boy, diferente [illegible] as outras). Agora a ameaça cons- [illegible] injetam o embrião alienígena nas vítimas. Os cenários são belíssimos, mas cheios de detalhes e cantos escuros onde os diabi- [illegible] enfrentá-lo. Aqui há aliens a granel, e [illegible]



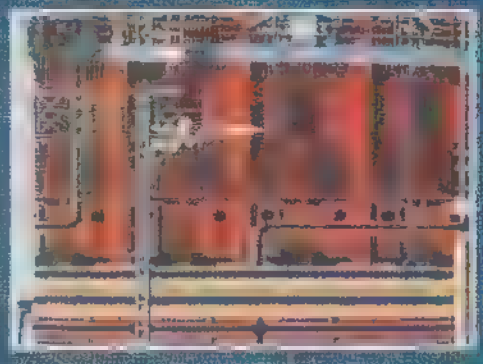
[illegible] se dar bem no jogo, Ripley terá que fazer de [illegible] sendurar, polar, engatinhar, atirar e até passar [illegible] tabulações de ar.



[illegible] também lacrar algumas portas.

[illegible] e azul, facilitando o combate contra os aliens.

[illegible] se esqueça de que você possui apenas uma [illegible], e por causa disso deve ir com calma, aproveitando um pouco o visual incrível ao fundo.



[illegible] abusar de todo seu armamento, além de ter que escalar plataformas toda hora.

[illegible] Não desista agora que já está tão perto de [illegible] com esses vegetais lambusados.

[illegible] um alojado em seu corpo e, numa atitude [illegible], ela se joga no poço de aço derretido.

Eles já haviam sobrevivido duas vezes antes [illegible] nojentos?

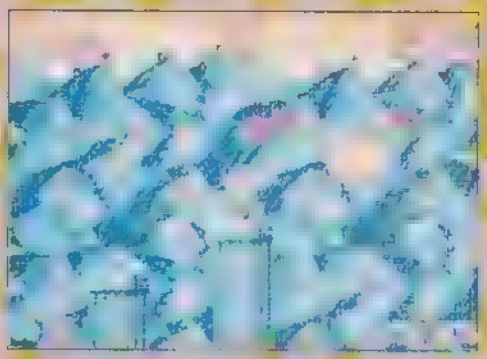
U.S.S. FREEDOM FORCES

ME ENGANA QUE EU GOSTO!

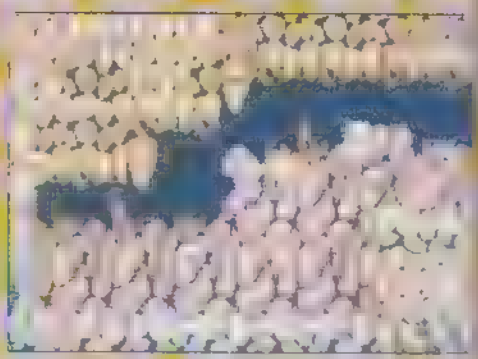
Ca entre nós, o velho Turrican já devia estar de saco cheio de tanta paz e quietude! Ele quer mais é ver o circo pegar fogo, e agora pode desenferrujar os ossos nesta aventura. Super Turrican é um jogo extravagante, você vai ficar caído apreciando os gráficos e curtindo a trilha sonora - que abusa dos recursos do Dolby Surround Sound. Mas o capricho não fica só por aí: é um game muito difícil e vai dar trabalho para terminar. A PROGAMES desvenda o jogo de ponta a ponta para quem se habilitar. Vamos nessa!

A T I R E
ESCORREGUE
ARREGACE
ARREBENTE:

No ano de 2751 todas as galaxias convivem entre si em harmonia. A tecnologia é usada apenas para o avanço da ciência e o progresso da humanidade. Você e Turrican, um guerreiro das estrelas integrante da U.S.S. Freedom Forces, e nestes tempos de paz sua nave vaga solitaria entre as estrelas. Tudo vai bem, mas isto é o roteiro de um game de ação e não queremos que as coisas fiquem sossegadas por muito mais tempo! Eis que uma mensagem de emergência surge no monitor da nave, e você vê um raio da destruiçao atingir o pacato planeta Katakis. A população foi brutalmente congelada, aprisionada para sempre naquele mundo outrora pacífico. Com sede de fazer justiça, Turrican ruma com sua nave Rurlon 1 em direçao a Katakis.



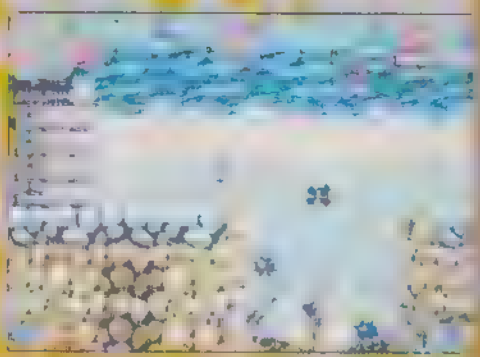
São 13 fases cheias de vidas e itens escondidos. No início do jogo há uma vida a sua esquerda atras de um pilar. Procure sempre.



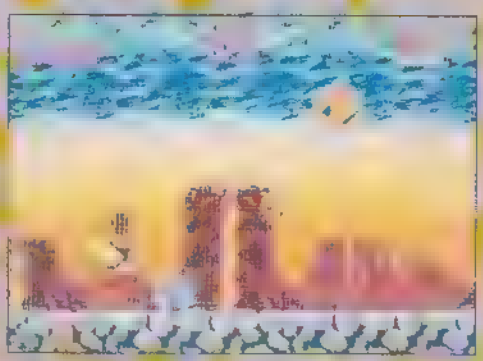
Nas plataformas com uma bola vermelha ao centro estao escondidos os itens. Fique atirando pra todo lado, pois varias delas aparecem com isso.

Logo que anoitecer e começar uma ventania louca, fique esperto e fuja dos raios, so pule para as outras plataformas quando o vento parar.

O primeiro mestre do jogo é essa máo mecanica: para destrui-la o melhor tiro é o azul, fique ligado para não ser esmagado.

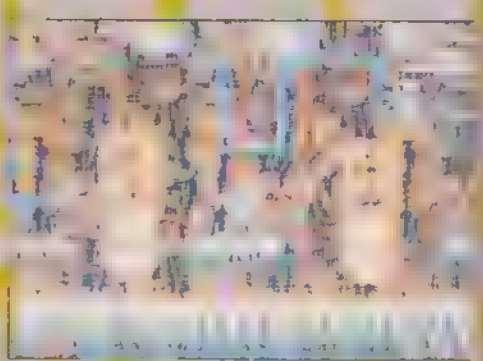


Nesse local caia colocando seu personagem para a esquerda e encontre outra vida sobre os pilares. Seja esperto.



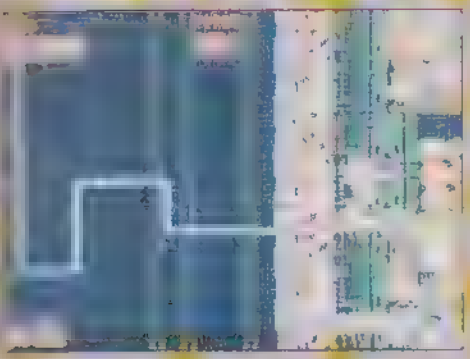
Quando chegar nessa parte e começar um terremoto, fique girando ate tudo voltar ao normal. Fazendo isso, você estará ileso ao ataque das rochas.

Chegando nesse mestre, não fique preocupado para acabar com ele, fique posicionado sobre sua metralhadora e mande bala. Esse e facil.



Dentro dessa fabrica seu maior problema serão as labaredas de fogo. Fique bem atento e vá com calma.

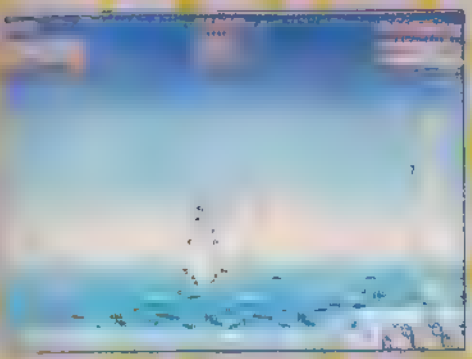
FAÇA O QUE QUISER - MAS AJUDE TURRICAN NESTE JOGO ANIMAL



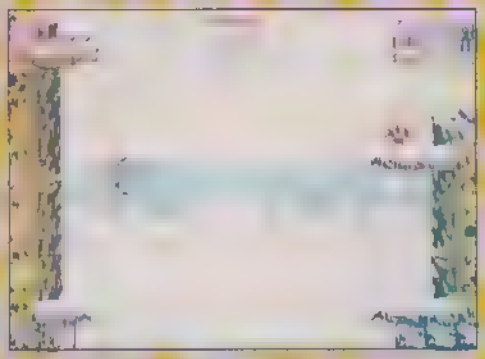
...a bem rapido e pule de plataforma em ...a. Se você demorar muito, é morte com ...eaza.

Chegando ao mestre, destrua os canhões laser e depois a cara metálica. Para fugir dos tiros, fique embaixo das plataformas.

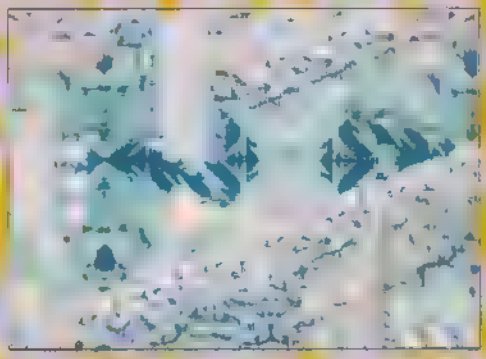
Pare de ficar babando no gráfico da fase e fique atento as plataformas que flutuam. Se você bobear acaba afundando na água.



...ê esta no maior sufoco, dê uma parada ...plataformas suspensas no ar e aproveite ...se encontra algum item escondido.

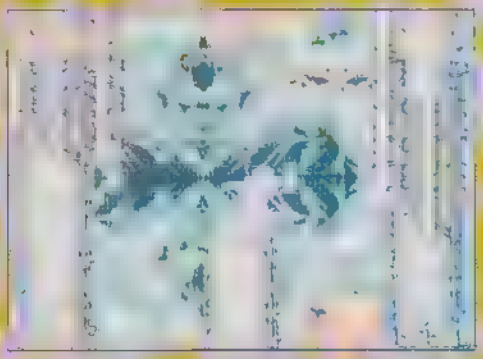


Esta é a terceira parte da fase da neve. Agora aproveite o vento que sopra para pular mais alto e subir nas árvores.

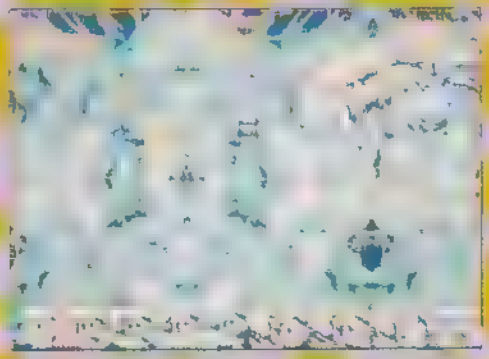


Quase no final do jogo você entra em uma fortaleza alien, o maior problema aqui serão os aliens que grudam no seu corpo e sugam energia.

...a do "trem alien" fique atirando sempre - ...um local para outro rapidamente e só ...ver certeza de alcançar o local.



Novamente você estará dentro da fortaleza alien. Agora falta muito pouco para o final. Vá com calma e cuidado com os aliens.

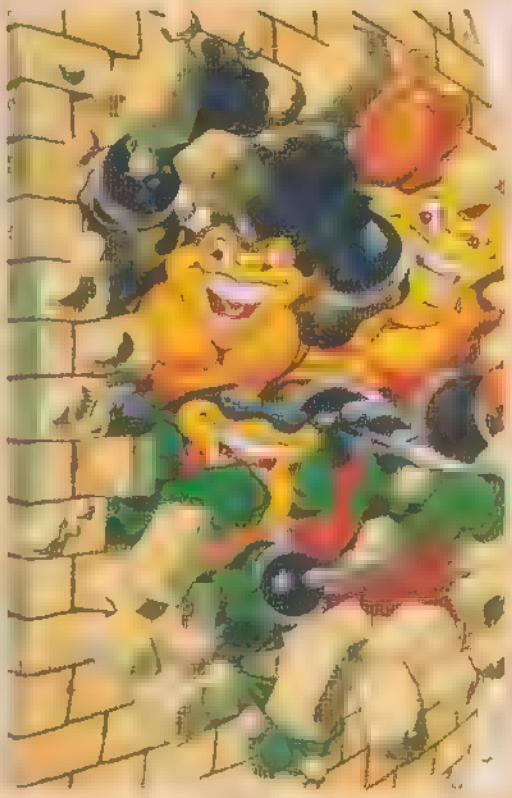


Você chegou no último chefe do jogo. Não pare de atirar nenhum segundo e, quando ele atacar, fique girando no chão para ficar invulnerável a isso.

A batalha foi longa e árdua, mas você conseguiu e libertou o planeta Katakis das garras da máquina do mal. Tudo acabou bem, mas a aventura de Turrican está apenas começando.

BATTLETOADS

A mais nova aventura dos sapos guerreiros rola no mosteiro de Gyachung-la, no Tibet, Ásia. Tudo começa quando eles investigam a nova invenção do professor T-Bird, o revolucionário videogame T.R.I.P.S. 21 (Total Reality Integrated Playing System), capaz de criar um mundo virtual chamado "The Gamescape". Mas a coisa pega fogo quando surge na tela um porco sacana, que sequestra a princesa Michiko Tashoko, filha do rei Honcho. O sapo Zits bem que tenta um ato heróico, mas é capturado também. Antes que Rash e Pimple possam fazer qualquer coisa, aparece a imagem de Silas Volkmire - cientista que auxiliou no projeto do game. Ele declara que traiu o professor T-Bird e, para piorar tudo, se aliou à malévola Dark Queen - a grande vilã de TODAS as outras versões de Battletoads!

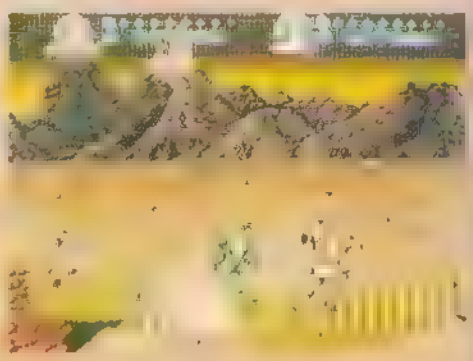


SE TODO PLÁGIO FOSSE ASSIM...

Justiça seja feita: a idéia do videogame-virtual-que-vira-armadilha-e-devora-todo-mundo apareceu primeiro em Kid Chameleon. E também não é novidade que esses sapos são imitadores de umas certas tartarugas comedoras de pizza. Mas acontece que todas as versões de Battletoads são tão boas, mas TÃO boas, que qualquer plágio pode ser perdoado! Battletoads in Battlemaniacs lembra bastante a versão original para Nintendinho, mas os gráficos estão muito mais primorosos. Outra diferença é que os veículos dos sapos não ficam reduzidos apenas a jet-skis: eles contam agora com todo um aparato tecnológico, com direito a helicóptero e tudo o mais. Agora o negócio é socar, chutar, dar cabeçadas, salvar os prisioneiros e talvez até fazer uma feijoada com os capangas suínos da Dark Queen!

O mais legal no jogo são os golpes de misericórdia - no final da seqüência de golpes normais você arrebenta o inimigo com um golpe poderoso.

Cabeçadas, machadadas e piconas fazem parte do arsenal de golpes poderosos que aparecem constantemente no game.



Durante todo o jogo, os sapos devem ficar atentos a todos os tipos de armadilhas. Fique ligado e tenha reflexos rápidos.

IN BATTLEMANIACS

...em esses porcos estão mesmo afim de ... s sapos não fiquem debaixo deles

Aquelas animações marcantes da primeira versão continuam presentes e melhoradas

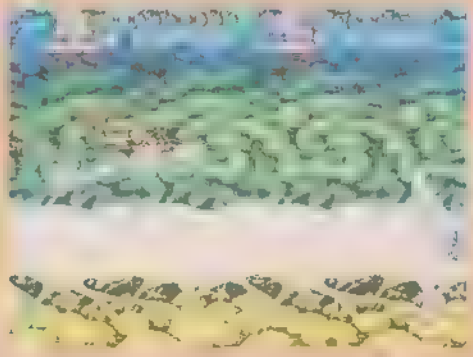
Mostre pra esse porcão folgada que ninguém pode brincar com os Battletoads

...da parte do jogo os sapos irão descer por ... uma árvore gigante, cheia de perigos

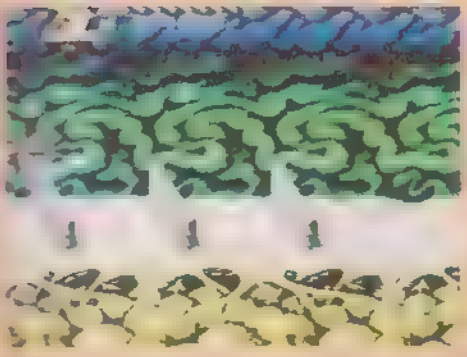
Golpes novos também aparecem nessa fase - e uma boa para acabar de vez com os adversários

Sapo no espeto não parece ser uma boa dieta para os Battletoads

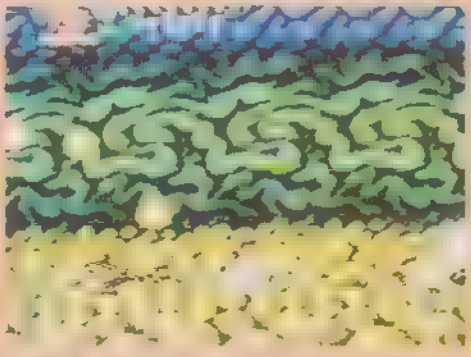
A ameba! Tem até fase de bônus. Saca só o visual incrível, cheio de efeitos 3D



Lembra-se dessa fase? Pois ela voltou, e pra ficar!



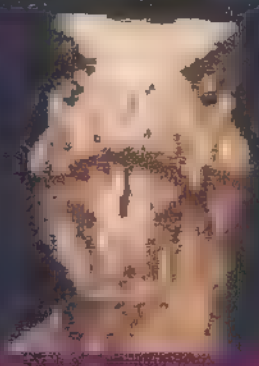
...ue barreiras, salte rampas, faça de tudo ...ar bem aqui



Difícil demais? Não fique triste, na próxima edição você terá uma superestratégia desse game

JURASSIC PARK

SEGA™



Aqui não tem "Querida, Cheguei" e nem "Não é a mamãe". Em Jurassic Park, os dinos são como realmente eram há 65 milhões de anos - ferozes e sanguinários.

Depois de explodir nos cinemas de todo o mundo, a dinomania chega ao mundo dos games - e o primeiro console a ser presenteado com o novo sucesso é o Mega Drive. O herói do game é o paleontólogo Alan Grant, uma espécie de cunhado do Indiana Jones, que devia enfrentar os dinos e salvar o dia. Mas dinossauros são inimigos perigosos, podem fazê-lo em pedacinhos antes que você consiga dizer "procomposognato"

DOIS GAMES EM UM

Os desafios são diferentes para cada personagem: o objetivo do Dr. Grant é proteger sua galera dos dinos que fugiram, enquanto o velociraptor tem como meta escapulir do Parque Jurássico e matar tudo o que aparecer no caminho. O game soma sete fases, são o centro de visitantes, a estação de bombeamento, o rio, o aureo, o desfiadeiro, a estação de força e as selvas do Parque Jurássico. As imagens

conjunto com o filme.

DICAS JURÁSSICAS

DR. GRANT

Alan Grant é um paleontologo que adora ossos velhos e detesta crianças. Ele pode usar uma serie de armas: o dardo explosivo (que é acionado com um impacto: o "taser" (que da um choque no animal e o para-sa por um tempinho: os dardos tranquilizantes de taxa vermelha (forte) e de taixa branca (fraco): a bomba-relampago (que desorienta o outro jogador) e a granada de gas (que cria uma nuvem

VELOCIRAPTOR

Ca o mito dos dinossauros lerdos e estupidos: com cerebros do tamanho de ervilhas. Com 2m de comprimento e 90 quilos o velociraptor é agil e esperto como uma pantera - e muito mais morta. Não pode usar armas, mas suas vantagens sobre o Dr. Grant são evidentes: ele é mais rapido, mais forte, salta mais alto, tem mandibulas poderosas e garras em forma de foice nas patas traseiras.

Abaixar | Chutar | Superpulo

Morder | Empurrar

WARPSPEED

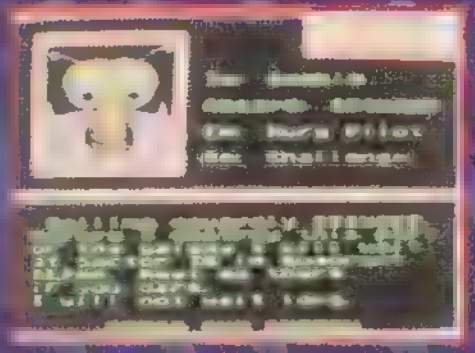
Se você é fissurado em games espaciais cheios de ação e muita velocidade... Fuja deste cart!

Dez anos atrás, os cientistas da Terra começaram a pesquisar buracos negros espalhados pelo espaço. Fizeram uma terrível descoberta: eles funcionam como portais entre pontos distantes da galáxia, que podem ser usados por alienígenas para atacar a Terra! E isso já está sendo feito pela Horda (não tem nada a ver com desenhos da She-Ra!), uma força invasora composta de várias espécies alienígenas aliadas em nome da conquista. Como medida de emergência foi criado o Galactic Armed Services (G.A.S.) com bases espalhadas pelo espaço. Sua arma principal é uma única e pequena nave equipada para enfrentar toda uma armada inimiga. Este é o enredo "quase inédito" de WarpSpeed.

JÁ VI ISSO ANTES

WarpSpeed é uma cópia descarada do game Star Trek para micros PC onde a Enterprise percorre quadrantes e setores para limpá-los dos klingons. Outras "coincidências" são a propulsão de dobra espacial e, os sensores

pode reabastecer e consertar sua nave, e até os buracos negros que jogam você de um lado para outro. A única diferença são as batalhas, que ficam mais no estilo de Wing Commander, mas muito mais lentas e pobres em ação. A Accolade pisou na bola com este lançamento.



[illegible] pelo rádio de vários inimigos ou amigos diferentes. Pinta cada tipo!

As batalhas são as melhores partes do game. Nelas você poderá usar tiros normais ou mísseis. Não dê trégua para seus inimigos.

[illegible] são partes dos famosos bura[illegible] do neles, você será transpor[illegible] do para [illegible] diferentes e até desconhecidos.

Se dando bem nas batalhas você livra [illegible] e ainda defende a base, além de enfraq[illegible] frota na base inimiga.

Às vezes, quando você está perdido, é muito melhor se localizar pelo mapa, do contrário, você acabava vagando por um tempão.

CRÍTICA - Não gostei! Sou fissurado em jogos espaciais, mas este não tem graça nenhuma. Muito lento, você só consegue curtir se tiver cuca fresca.

Tipo de Jogo	Simulador
Capacidade:	8 mega
Nº de Fases:	6
Nº de Jogadores:	1
Fabricante:	ACCOLADE

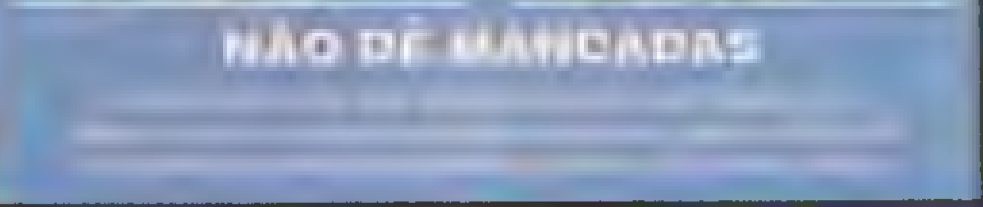
JUNGLE STRIKE

Neste legítimo sucessor de Desert Strike, você não vai mais comer poeira do deserto.

Entrou areia! O terrível Madman está morto, mas seu filho aparece jurando vingança. Ele torna-se aliado de um grande traficante de drogas colombiano, reúne um novo exército e constrói um ameaçador arsenal nuclear. Apenas a força do time especial Jungle Strike poderá deter esse louco. Mas as circunstâncias mudaram, e o jogo requer agora uma nova estratégia...

Tirando A Areia Do Sapato

Este game promete figurar na galeria de melhores do ano. Esqueça o velho helicóptero apache de Desert Strike - nesta nova versão você comanda um Super Comanche, equipado com três tipos de armas: Hydra, Machine Gun e Hellfire. O cenário também mudou: agora os combates se estendem a selvas montanhas nevadas e até à capital Washington. E não pense que o Comanche será seu único veículo nesta missão: você poderá pilotar ainda um F-117 Stealth, um hovercraft e até uma moto de assalto muito ferrada!



Fase 1 - Aqui sua missão será acabar com os terroristas que estão em Washington, achar agentes secretos, destruir as frotas inimigas e por fim escoltar a limusine do presidente

Fase 2 - Agora você precisa encontrar mergulhadores, destruir terroristas, submarinos e ainda capturar um hovercraft para usar em outras missões

Fase 3 - Destrua os acampamentos inimigos e domine tudo. Não esqueça de destruir os radares e outros meios de comunicação. O resgate de soldados aliados é essencial nesta fase.

JUNGLE STRIKE

E A GUERRA COMEÇOU...

Neste legítimo sucessor de Desert Strike, você não vai mais comer poeira do deserto.

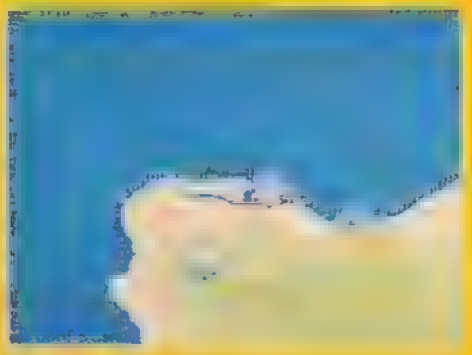
Entrou areia! O terrível Madman está morto, mas seu filho aparece jurando vingança. Ele torna-se aliado de um grande traficante de drogas colombiano, reúne um novo exército e constrói um ameaçador arsenal nuclear. Apenas a força do time especial Jungle Strike poderá deter esse louco. Mas as circunstâncias mudaram, e o jogo requer agora uma nova estratégia...

Tirando A Areia Do Sapato

Este game promete figurar na galeria de melhores do ano. Esqueça o velho helicóptero apache de Desert Strike - nesta nova versão você comanda um Super Comanche, equipado com três tipos de armas: Hydra, Machine Gun e Hellfire. O cenário também mudou: agora os combates se estendem a selvas montanhas nevadas e até à capital Washington. E não pense que o Comanche será seu único veículo nesta missão: você poderá pilotar ainda um F-117 Stealth, um hovercraft e até uma moto de assalto muito ferrada!

NÃO DE MANCADAS

Fase 1 - Aqui sua missão será acabar com os terroristas que estão em Washington, achar agentes secretos, destruir as frotas inimigas e por fim escoltar a limusine do presidente



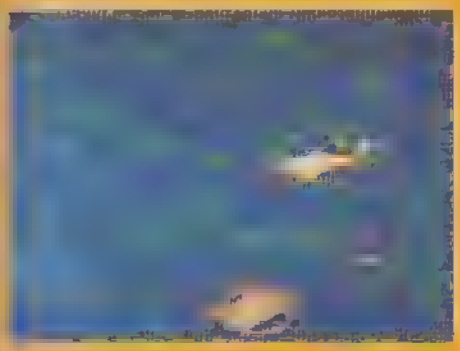
Fase 2 - Agora você precisa encontrar mergulhadores, destruir terroristas, submarinos e ainda capturar um hovercraft para usar em outras missões

Fase 3 - Destrua os acampamentos inimigos e dom ne tudo. Não esqueça de destruir os radares e outros meios de comunicação. O resgate de soldados aliados é essencial nesta fase

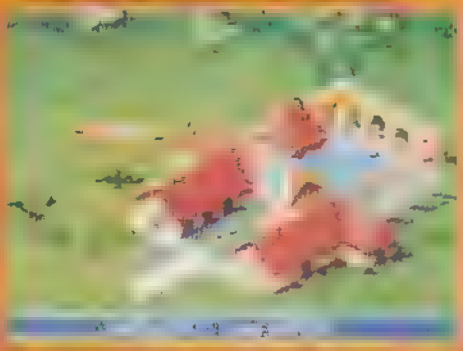
Fase 4 - Está escuro. Seja rápido pra atacar. Aproveite a noite para se camuflar e não esqueça de resgatar os aliados, eles fazem de tudo para chamar sua atenção.

Fase 5 - Sem dar chance, acabe com os galpões onde estão as drogas e destrua todo o arsenal dos traficantes. Aproveite bem sua moto de assalto.

Fase 6 - Uma pedreira! Voando sobre a neve, seu helicóptero está visível aos inimigos. Destrua os geradores de energia e procure as bases camufladas.

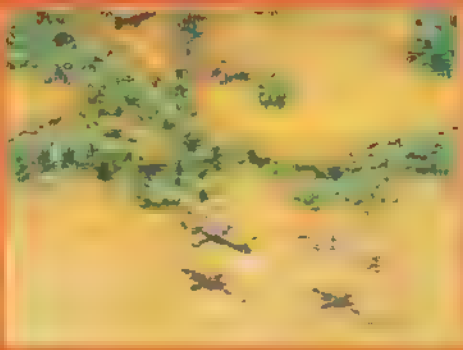


Fase 7 - Yeah! Nave nova no jogo. Agora você enfrenta os inimigos usando o caça invisível Stealth. Cuidado com as torres e pirâmides!



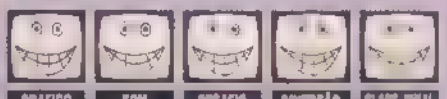
Fase 8 - É hora de ir atrás do chefe dos traficantes e do filho de Sadam. Voe pelo meio das montanhas e destrua a mansão. Acabe com o helicóptero em fuga.

Fase 9 - Ajude o helicóptero do presidente, resgate os aliados e destrua todos que o atacarem. Acabe com o caminhão de "combustível" e voe para a base.



Final

CRÍTICA - Ahh! Enfim chegou uma continuação muito poderosa, procurando um bom desafio? Está aqui, mostrando gráficos, som e uma diversão "Dú Caramba".



Tipo de Jogo	Estratégia
Capacidade	16 mega
Nº de Fases	9
Nº de Jogadores	1
Fabricante	Eletronic Arts

SEGA CD

Time Gal

Depois de Chun Li, Ripley, Alisia Dragoon e a sereia Ariel, as gatas ganham cada vez mais força no mundo dos games

Pois é. Elas estão deixando de ser aquelas princesinhas singelas esperando para serem salvas, e se tornam heroínas do game dispostas a detonar qualquer bandido machista! Agora é a vez de Time Gal, com suas longas pernas e trajes escassos, às voltas com um vilão chamado Luda que quer alterar o curso da história. Para evitar essa sacanagem, o negócio é [illegible] não tem grilo: é só aparecer uma [illegible] logo vem um monte de gamemaníacos querendo ajudar!

E Viva a Diferença!

[illegible] totalizam trinta minutos de excelente animação. O game funciona no [illegible] esquema do arcade Dragon's [illegible] você comanda os movimentos de personagem seguindo os quatro indicadores que acendem nas margens da tela, e tem apenas [illegible] atacar com tiros ou golpes de espada, aperte o botão quando todos os [illegible]cadores acenderem ao mesmo [illegible] maioria dos ocidentais detesta: na [illegible] melhor, assim não precisamos ver [illegible]

Para [illegible] de movimentos

B C 70 000 000 - Você deverá escapar deste dinossauro que [illegible] persegue. *Sequência*

→, →, ←, →, ←, ↑, ↓

[illegible] - Comece escapando de dinossauros. Depois atire num que surge da água e, por fim escolha a opção go up para fugir do último inimigo. *Sequência*

↑, ←, B, B

[illegible] - Você terá que fugir de uns trogloditas que jogam pedras e machadinhas. Escolha a opção "go away". *Sequência*

↓, ←, →, ↑, ↓, ←, ←, ←, B, B *

B C 1600 - Nesta fase Time Gal deverá fugir desse mamute que a persegue através de geleiras finas que vão se espatifando com as pisadas do bicho. *Sequência*

↓, ←, →, ↑, ↓, ←, ←, ←, B, B *

B C 44 - Agora você está numa arena romana. Portanto no [illegible] terá que lutar com esse gladiador em seguida escapar de um famoso leopardo. Sequência →, ↑, ←

Se antes de cristo a situaçâo já não era boa, então agora é que você não vai gostar mesmo.

- Aqui você tera que fugir [illegible] carrasco pulando nos blo[illegible]e pedra e pegando carona em [illegible]hos desgovernados.

[illegible]encia

[illegible]↑, ↓, ←, →, ↑, B, ↓, ←

- Para escapar da assustadora face da morte, seja rápido e, para detona-la atire no momento certo *Sequência:*

↑, →, B, ←, B, B

- Nesta fase você rá enfrentar um pirata assassino, terá que escapar dos tiros de canhão e escolher a opçao "jump on the ship". *Sequência*

B, B, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑ B *

- Pule nos aviões de uma asa para outra, escolha a opçao "jump on the ocean" pegue carona num missil de submarino e por fim escape do ataque de aviões e tanques de guerra *Sequencia:*

←, ←, ↓, ↑, B *, B, ↑, →, ←, ←

- Para passar desta fase [illegible]era que escapar de tanques e [illegible]oleros e escolher a opçao "jump [illegible]e hell" *Sequencia*

[illegible]→, ↓, ←, →, ←, B *

- Agora você ira pegar uma moto para poder escapar destes motoqueiros aloprados e mais adiante tera que escolher a opção "go straight ahead" *Sequência*

←, →, ←, ↓, B *

A.D. 2010 - Nesta fase tudo começa a explodir e desabar, portanto, você precisará ter reflexos rápidos para passar pelos obstaculos *Sequencia*

→, ↑, ←, ↑, →, ↓, B, →, ↓

- Você agora tera que escapar deste robô guerreiro usando sua arma laser e mais adiante escolhendo a opção "go up" *Sequência.*

←, ←, →, B, ←, →, B B *

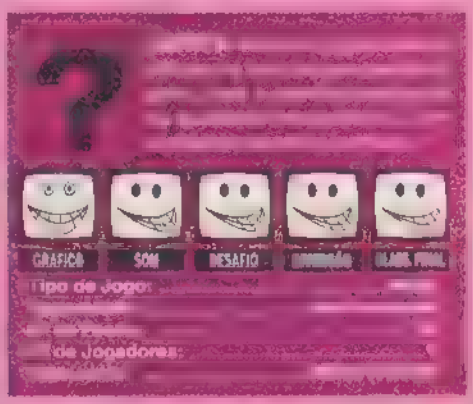
- Logo no inicio desta fase varios esqueletos levantarao e você [illegible]a fugir deles. Depois corra dos monstros alienigenas que vão aparecer [illegible]ha a opção "open the watch", para joga-los fora da nave espacial e [illegible]ar de es *Sequência* B, ↓, ←, [illegible]→, B *, →, B

- Estamos quase chegando a fortaleza de Luda, seu inimigo final. Aqui você entrará numa nave espacial e tera que desviar dos tiros que os inimigos disparam e tambem atirar neles. *Seqüência* →, ←, ←, B, B, ↓

- Ultima fase! Aqui você deve atirar nos alienigenas e androides que aparecem nos elevadores. A seguir fara seu confronto final com Luda: seja rapido para atirar nele e desviar dos seus tiros. *Sequencia:*

→, B, B, B, ↑, [illegible]→, B, ←, B

DICA SEXY



SPIELBERG CURTE GAMES

[illegible] agora a ser uma febre no mundo dos games. Não que eles nunca tenham pintado [illegible] para atrapalhar em jogos como Joe & Mac, Bonk's Adventure, e até Bart Simpson vs. the Space Mutants (lembram quem dava o maior trabalhão no museu?). O filme deve provocar também [illegible] vilões dos games. Lembrem-se do maior e mais famoso de todos, Godzilla, que [illegible] Outra prova é o recente lançamento E.V.O. - Search For Eden, para SNES onde você comanda um peixe primitivo [illegible] formas de vida mais avançadas [illegible]

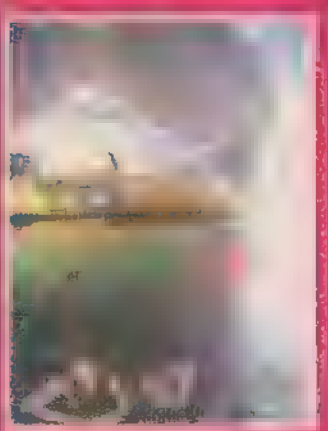
Conheça a obra-prima de efeitos especiais que Spilberg colocou nas telas de todo o mundo, e também uma análise dos melhores games de dinossauros

Jurassic Park, O Parque dos Dinossauros, é baseado no romance de Michael Crichton, autor de outros filmes como O Enigma de Andrômeda, Runaway - Fora de Controle e O Homem Terminal. A história é a seguinte: o excêntrico milionário John Hammond (interpretado no filme por Richard Attenborough) decide povoar uma ilha da Costa Rica com dinossauros vivos recriados a partir de engenharia ge[illegible] sua turma deve [illegible] que os dinossauros fujam para o continente, além de [illegible] a própria pele. [illegible]

[illegible] primeiros [illegible] são uma equipe de cientistas: o paleontólogo [illegible] colega Ellie Sattler ([illegible] Dern) e o matemático neurótico Ian Malcolm (Jeff Goldblum), entre outros. Mas tudo começa a sair [illegible] para a ilha era espião de [illegible] a empresa rival (claro que não vamos estragar a surpresa e dizer quem [illegible]). Ele sabota o computador que controla as cercas eletrificadas e, adivinhe só: os [illegible] Park custou [illegible] Spielberg levou [illegible] ano para construir [illegible] nossauros mecânicos [illegible] dos por computação gráfica [illegible] reais que [illegible] possível notar a diferença. Como todo bom [illegible] pintam em todos os [illegible] tos da moda: cadernos, misetas, lancheiras, [illegible]

suspeitamos a volta do ótimo arcade Pre-His[illegible] dinos. Mas, como também acontece [illegible] game Jurassic Park, nem sempre eles são os [illegible] sando pela Era Mesozóica e [illegible] mais malucos. Jurassic Park deve vir a ser o verdadeiro [illegible] próprio Spielberg coordenou [illegible] em que dirigia o filme [illegible] Graças a isso, os roteiros do cartoda fita são absolutamente [illegible]

OS VILÕES DO FILME



VELOCIRAPTOR: *veloz e astuto predador que ataca em bandos. Mede dois metros de comprimento e pesa cerca de 90kg.*

DILOFOSSAURO: *com 6m de comprimento e 700kg, tem uma crista dupla no alto da cabeça. A manha dele é cuspir veneno na vítima e depois devorá-la.*

TRICERÁTOPS: *com uma cabeça couraçada e cheia de chifres, o bicho é de meter medo. Pesa 6 toneladas e mede 10m. É herbívoro, mas tem péssimo humor e ataca tudo o que vê.*

TIRANOSSAURO REX: *chamado carinhosamente de T-Rex. Com 8 toneladas e 12 metros de comprimento, é o maior carnívoro terrestre que já pisou na Terra.*

Se ligue no maior programa de games do planeta!

Dicas, lançamentos e tudo o que rola no mundo dos games sem tirar o pé de casa!
Todos os sábados às **14:00** hs. na **TV GAZETA**

QUEM MARCAR, VAI DANÇAR!

eryação produções

DUCKTALES 2

Quack! Outra caçada ao tesouro com Tio Patinhas e seus sobrinhos, no melhor game para Nentendo 8 bits dos últimos tempos

Hugu nno. Zezinho e Luisinho encontraram o pedaço de um mapa no porao da mansao do Tio Patinhas Estava escrito O tesouro secreto de McDuck" Acontece que o tal McDuck era um dos ricos ancestra s do T.o Pat nhas e para proteger seu tesouro ele rasgou o mapa em var os pedaços e os escondeu em diversos ugares do mundo (Opa! Ja nao vimos sso em algum ugar?)

SANTA CASA DA MOEDA!

Neste game o pato sovina esta mais para MacGyver do que para Tio Patinhas ele usa a bengala como gancho taco de golfe e ate como pula-pula As cinco fases rolam nas ruinas do caste o escocés de McDuck, nas cataratas do Niagara no Triangulo das Bermudas no Rio Nilo e no continente perdido de Mu Nao e um game mu to ongo mas assim sobrou bastante memoria para os otimos graficos e para a fantastica an maçao D sney D ficil mesmo va ser convencer o velho pao-duro a dividir o tesouro com você!

COOL WORLD

Personagens de desenho animado e pessoas reais contracenam neste jogo muito louco

NES

CRITICA - Muito paradao mas a musica anima um pouquinho. Se voce nao tem paciencia apren... tante. E de arrancar os cabelos

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS. FINAL

Tipo de Jogo: .... Ação
Capacidade: .... 2 mega
Nº de Fases: 5
Nº de Jogadores 1
Fabricante .... Ocean

CRASH DUMMIES

CRITICA ...

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO	CLASS. FINAL

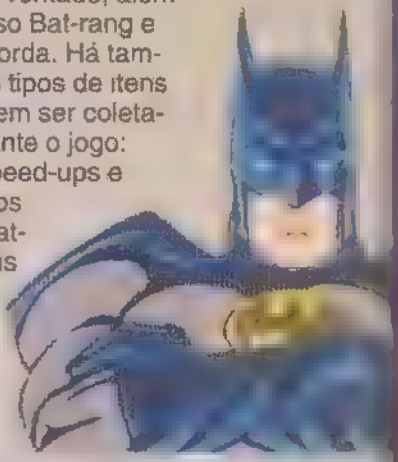
Tipo de Jogo .... Ação
Capacidade .... 2 mega
Nº de Fases 4
Nº de Jogadores .... 2 não simultaneos
Fabricante .... [illegible]

1/2 BOM
VOLANTE

BATMAN RETURNS

SANTOS CONSOLES, BATMAN!

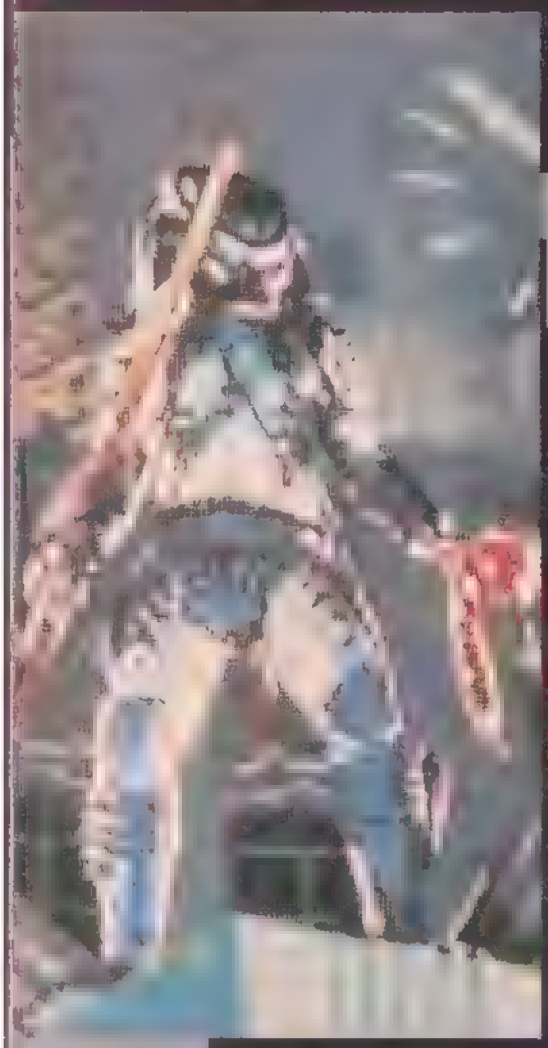
O Master era um dos poucos consoles ainda sem sua versão de Batman Returns - jogo já lançado para SNES, Mega Drive, Game Gear e Nintendinho. As armas são as mesmas de costume: Bat-socos e Bat-chutes à vontade, além do famoso Bat-rang e da Bat-corda. Há também três tipos de itens que podem ser coletados durante o jogo: vidas, speed-ups e power-ups para o bat-rang. Pois é, o Cavaleiro das Trevas ataca de novo!



Opa! Agora o Bat-sinal está sinalizando no Master System. Nosso amigo morcegão vai ter mais trabalho pela frente...

O terror reina em Gothan City. O lugar foi dominado pelo Pingüim, um monstro criado nos esgotos, e agora prefeito da cidade. Uma gangue de bandidos circenses espalha o pânico pelas ruas, que estão repletas de palhaços, acrobatas e atiradores de facas. E, como se isso tudo não bastasse, a traiçoeira Mulher Gato anda à solta cometendo os crimes mais barbaros.

PREDATOR 2



DE NOVO

PRO-DICAS

PREDATOR II

MASTER SYSTEM

2ª FASE: SPOCGJRD
3ª FASE: ROTADERP
4ª FASE: SEGATSOH
5ª FASE: NAGIRRAH
6ª FASE: LAICIFFO

Rafael Reiser
Balneário Camboriú-SC

ALIEN 3

SNES

2ª FASE: QUESTION
3ª FASE: MASTERED
FINAL: OVERGAME

THE ADDAMS FAMILY

SNES

Coloque o password: 11111 para começar o jogo com 100 vidas.

Equipe Batata Games
São Paulo - SP

JUNGLE STRIKE

MEGA DRIVE

2ª FASE: RLPGYKBX6GG
3ª FASE: 9VMY7NSHK9P
4ª FASE: XTPDWL6P3XZ
6ª FASE: WSGKXV7LGFR
7ª FASE: TMJ9X4MHPJB
8ª FASE: 7GJ9TMGCZYT
9ª FASE: NZBXVSHPGFR

WIDGET

NES

[illegible]174 - 1ª FASE
[illegible]2424 - 1ª e 2ª FASES
[illegible]2948 - 1ª e 3ª FASES
[illegible]42062 - 1ª e 4ª FASES
[illegible]36 - 1ª, 2ª e 3ª FASES
[illegible]30 - 1ª, 2ª e 4ª FASES
[illegible]74 - 1ª, 3ª e 4ª FASES
[illegible]86 - 1ª, 2ª, 3ª e 4ª FASES

[illegible]
São Paulo - SP

[illegible]

[illegible]

MARIO IS MISSING

SNES

PORTA 2: WCLCNCW
PORTA 3: SVVK6NB
PORTA 4: YH4K4DB
PORTA 5: 5TPGM3V
PORTA 6: GPYR6CX
PORTA 7: CFQNMYF
PORTA 8: 6CQ*3LD
PORTA 9: F1*TNPX
PORTA 10: XSKZ4PF
PORTA 11: *TH*5MD
PORTA 12: YCBC3RL
PORTA 13: PBN852Q
PORTA 14: PFFS4T8
PORTA 15: DS4Z4*3
PORTA 16: J9PQMRM

ROAD RASH II

MEGA DRIVE

Para começar o jogo com US$ 100.000 : 4E3O 11ON

[illegible]

Thing, aperte o direcional para cima. [illegible] neamente na tela de apresentação.

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

SNES

PARA CONSEGUIR 5 VIDAS E 5 CONTINUES

Antes da seleção de jogadores, segure ↓ [illegible] e depois segure START até a tela inicial aparecer, a você terá 5 vidas e 5 continues. Funciona também para os 2 jogadores.

[illegible]
São Paulo - SP

SUPER STRIKE EAGLE

SNES

[illegible]

Gulf War Day: CGGG4724
Gulf War Night: 90B68G8C
[illegible]
Korea Night: HF3H09H8

BRAWL BROTHERS

SNES

[illegible]

SUPER BOMBERMAN

SNES

1.1 - 5555	3.1 - 5453	5.1 - [illegible]
1.2 - 1504	3.2 - 7402	5.2 [illegible]
1.3 - 5543	3.3 3444	5.3 [illegible]
1.4 - 1515	3.4 - 6415	5.4 [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
1.7 - 2533	3.7 - 4434	5.7 [illegible]
0.1 - 1054	4.1 - 6154	6.1 [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
2.3 - 6044	4.3 - 7144	6.3 - [illegible]
2.4 - 5012	4.4 - 4112	6.4 - [illegible]
2.5 - 0022	4.5 - 0124	6.5 [illegible]
2.6 - 4062	4.6 - 2162	6.6 [illegible]
2.7 - 1032	[illegible]	[illegible]

Mande suas dicas pra gente: PRO-DICAS
Caixa Postal 19074 - 04599-970 - São Paulo - SP

MULTIMÍDIA

É CD PARA TODO LADO...

Várias matérias pelo preço de uma! Como conectar um CD-Rom em seu micro, tudo sobre o Sega-CD e ainda umas fofoquinhas da suposta máquina CD da Nintendo

Como diabos eu faço para usar um CD-Rom?
Calma, as coisas são um pouco mais complicadas do que você pensa. O primeiro problema é que, embora sejam do mesmo tamanho (5"), há vários tipos diferentes de CDs. Cada um segue padrões específicos, dependendo de sua utilização. São eles:

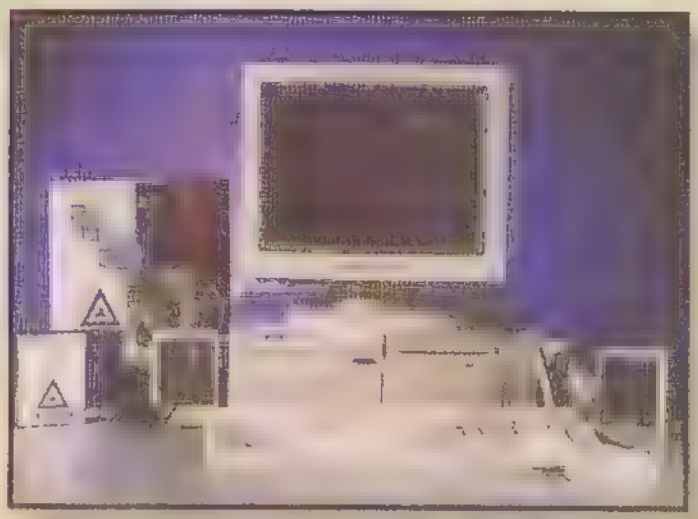
CD Convencional: é o antigo CD de música, que muitos de nós possuimos em casa;

CD-Rom: usado em computadores e, mais recentemente, em videogames;

CD-Rom XA: tipo mais avançado de CD-Rom, utilizado no ULTIMIDIA da IBM (sistema usado nos computadores PS-2);

CD-Interativo: pode ser ligado diretamente à TV através de um leitor especial de CDs, fabricado pela Philips (CD-I), Commodore (CD-TV), Sony (MM-CD) e Tandy (VIS), entre outros;

CD-R e CD-MO: são uma variação muito recente de CD-Rom, que permite a um CD ser gravado uma vez (CD-R) ou várias vezes (CD-MO).



CD-ROM EM COMPUTADORES

Você pode conectar um CD-Rom em seu Macintosh se ele tiver um sistema operacional System 7. Mas, se o computador é um PC, as exigências são mais numerosas. Ele deve ter, no mínimo:

- Processador 386SX de 20 Mhz;
- 2 Megabytes de memória RAM;
- Disk drive de 1.44 Mbytes,
- Monitor VGA (512Kb mínimos);
- Placa de som capaz de reproduzir nos formatos WAV, MIDI e CD AUDIO.

Além disso tudo, o acionador de disco deve ter um tempo de acesso menor que 1 seg, e uma taxa de transferência (do disco para a memoria) maior ou igual a 150 kb/s. Só então seu computador pode ser chamado de MPC - que é o protocolo para Multimídia no PC

Basta então adquirir um Kit MM (foto) ou então comprar o drive e a placa de som separadamente.

Quanto aos programas, há uma grande variedade deles para CD-Rom no Mac e no PC. A maioria são aplicativos, mas isto já esta mudando: várias empresas lançando jogos em disco e em CD, adequando a parte musical e efeitos sonoros para o novo equipamento

Nos videogames a situação é inversa, jogos são a maior parte dos programas disponiveis - com alguns que são uma mistura de entretenimento e educativos, os chamados EDUTAIMENT.

E CHEGA O SEGA-CD

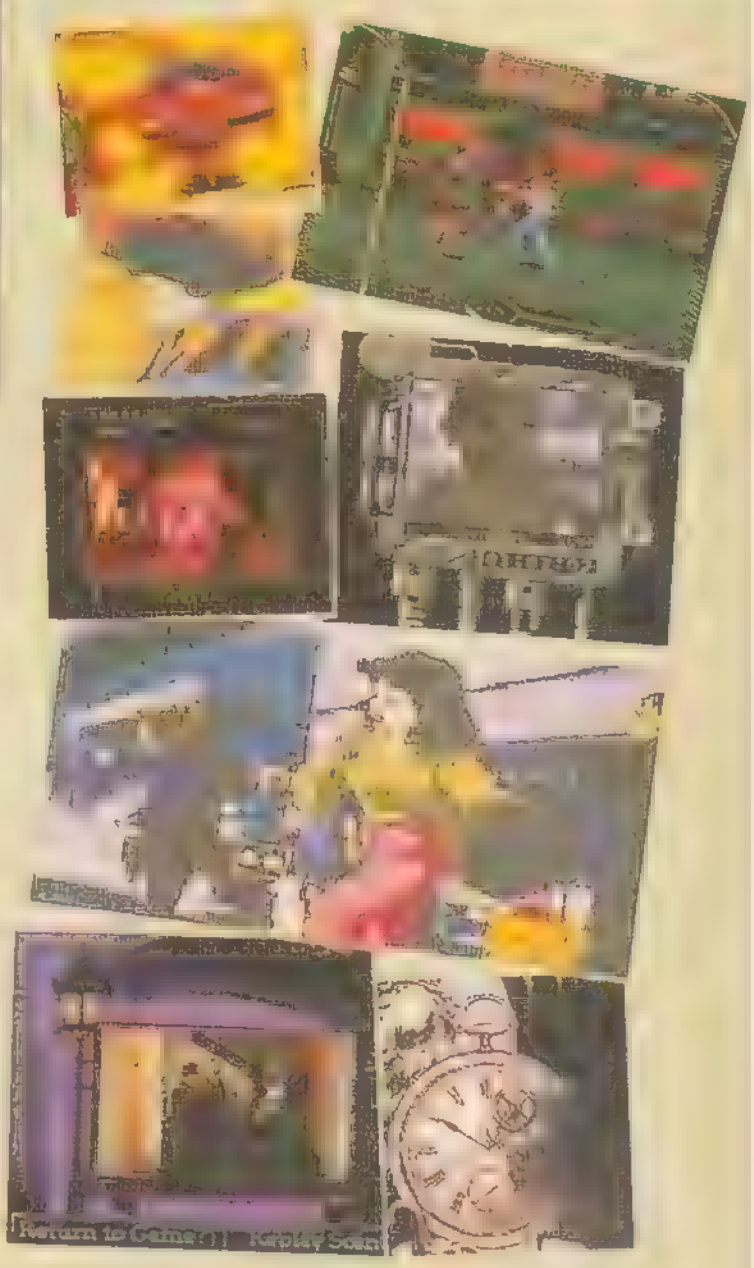
No momento, os dois únicos consoles onde um CD-Rom pode ser ligado são o PC-Engine (Turbo-Grafix) e, é claro, o Mega Drive. O Sega-CD foi o segundo CD-Rom a ser lançado no mundo dos games, e o primeiro que realmente emplacou (pelo menos por enquanto) nos States. No seu lançamento, no fim do ano passado, a Sega disse ter vendido mais de 300.000 consoles até o Natal.

A publicidade da Sega afirmava, na época, que o consumidor levaria US$ 300,00 em discos de jogos na compra do aparelho.

Atualmente o Sega-CD vem com cinco discos. Dois são de música, um deles com CD+G (padrão que reúne gráficos, músicas e letras de músicas em um só CD). Os outros três trazem seis jogos: um disco com quatro títulos - Columns, Golden Axe, Shinobi e Streets of Rage - e os outros dois com Sherlock Holmes Consulting Detective e Sol-Feace. Em breve a Sega deverá acrescentar o Super Mônaco GP ao CD de quatro jogos.

Entre os primeiros títulos disponíveis para o Sega CD podemos citar: MAKE YOUR OWN VIDEO, que permite ao usuário produzir um videoclipe, com imagens em tempo real de vários grupos de rock - entre eles Kriss Kross, C+C Music Factory, INXS, etc; NIGHTTRAP, com atores reais e fala sincronizada, onde o jogador deve proteger uma casa contra ladrões; SEWER SHARK, similar ao Night Trap; ROAD AVENGER e THUNDER STORM, um game de corrida e um simulador de helicópteros e aviões, onde os gráficos são fantásticos e a ação não termina; PRINCE OF PERSIA, o consagrado clássico agora com soberbas seqüências de animação; e FINAL FIGHT, o primeiro game em CD da Capcom.

Mário Câmara Filho



CURIOSIDADES

- *Há um computador japonês, chamado FM TOWNS que já vem com CD-Rom desde 1989*
- *Tudo indica que o sistema ULTIMIDIA, da IBM, deverá ter o mesmo fim do sistema de vídeo BETAMAX: a extinção*
- *O número de acionadores de CD-Rom dobra a cada ano devendo terminar 93 com mais de 10 milhões de unidades*
- *Os programas para PC nas suas versões Multimídia deverão vir sem manuais já que esses estarão incluindo tutoriais e lições de co*

O SUPER NES ND

Este é o nome provisório do CD-Rom para o SNES, que deverá estar no mercado japonês até o final do ano. A sigla ND significa Nintendo Disc. Os segredos em torno deste aparelho são muitos e vão desde o plano econômico no aparelho da Nintendo

I ENCONTRO INTERNACIONAL DE RPG

Saiba tudo sobre a maior reunião de jogadores de RPG que já se viu por aqui

A pena do lendário historiador Astinus, da saga Dragonlance, teve que registrar um evento bastante significativo na história do universo. Legiões de guerreiros, magos e todos os tipos de heróis se reuniram para dois dias de batalha contra o mais terrível dos inimigos: a imaginação dos Game Masters. Assim foi o I Encontro Internacional de RPG, que se realizou nos dias 5 e 6 de junho na marquise do Parque do Ibirapuera, em São Paulo. Organizado pela Devir Livraria e pela Gibiteca Municipal Henfil, o evento contava inicialmente com 1400 participantes, pré-inscritos em postos autorizados - mas reuniu mais de 3000 pessoas entre novatos, players experientes, game masters e apenas compradores e curiosos. Eram mais de cem mesas de jogo que se revezavam em

três seções por dia - às 9.00, 13:00 e 17:00h -, cada uma com sua própria aventura. A preferência esmagadora foi pelo sistema universal Gurps, mas praticamente todos os RPGs conhecidos no Brasil podiam ser encontrados no evento: Dungeons & Dragons, Advanced Dungeons & Dragons, DC Super Heroes, Marvel Super Heroes, Toon, Paranoia, Shadowrun, Battle Tech... a lista é interminável. Havia também espaço para todo tipo de gozação e irreverência: jogadores fantasiados de guerreiros e magos, empunhando espadas de madeira e simulando batalhas ao vivo; a Batalha no Escuro, onde todos os players ficavam de olhos vendados; e o lançamento do Twerps, um sistema de RPG que é uma sátira debochada de todos os outros, entre outras pirações.

O grande trunfo do Encontro foi a presença de Steve Jackson, criador do Gurps, que veio ao Brasil especialmente para o evento. O genial texano

ouviu as opiniões dos Game Masters brasileiros, jogou com eles e distribuiu autógrafos. Jackson aproveitou a viagem para lançar aqui novos produtos da Steve Jackson Games, e trouxe na bagagem uma imensa maquete, onde organizou uma partida de demonstração com seu novo jogo Ogre (veja box). Aliás, as coloridas miniaturas de chumbo usadas nos jogos de estratégia foram uma atração à parte, que propiciou o encontro de vários artistas especializados nessa arte minúscula. Claro que, como acontece em toda primeira vez, o Encontro teve suas falhas: o número de mesas foi insuficiente e os Game Masters cercavam a Coordenadoria de Mestres e disputavam a pau lugares para jogar. As inscrições preliminares e a numeração das mesas e aventuras acabaram esquecidas num canto, e ficou tudo assim meio "cada um por si". Mas o grande público que superou as expectativas só vem provar que o RPG avança cada vez mais no Brasil, e agora os organizadores lutam para que o evento se torne anual. Você não vai perder o próximo, vai?

Capitão Ninja

ENTREVISTA COM STEVE JACKSON

O criador de Gurps concedeu entrevista coletiva na livraria Forbidden Planet, um dia antes do Encontro - e seu ninja favorito estava lá!

PROGAMES - Aqui vai uma pergunta que nunca lhe fizeram antes: o que é o Gurps?
***JACKSON** - Gurps significa Generic Universal RolePlaying System. O maior problema com os sistemas de RPG é que cada um trata de apenas um universo ficcional específico - Dungeons & Dragons tem aventuras de espada e magia; Battle Tech traz batalhas entre robôs; Both Hills é um jogo no velho oeste; etc. Cada vez que alguém muda de universo, precisa aprender todo um novo conjunto de regras. O Gurps é um sistema universal, pode ser usado para jogar qualquer tipo de aventura, desde tempos pré-históricos até ficção científica.*

PROGAMES - O que são os suplementos de Gurps?
***JACKSON** - São basicamente manuais de informações, cada um com detalhes sobre um tema específico, mas ainda dentro das regras do Gurps básico. Gurps Space traz dados sobre astronomia e naves espaciais; Gurps Psionics vem com regras adicionais para usar os poderes da mente; Gurps Martial Arts possibilita criar personagens judocas, caratecas, ninjas, etc; Gurps Conan mostra o universo do herói cimério; e por aí vai.*

PROGAMES - Qual é seu suplemento de Gurps favorito?
***JACKSON** - Sem dúvida, é o Gurps Time Travel. Costumo jogar ótimas partidas com ele, é o módulo que permite a maior variedade de temas e situações.*

PROGAMES - Fale um pouco sobre o incidente com o Serviço Secreto dos Estados Unidos.
***JACKSON** - Os agentes do Serviço Secreto andam vendo muitos filmes de ficção científica. Eles invadiram nossos escritórios e confiscaram os originais do suplemento Gurps Ciberpunk, alegando procurar evidências de uma gigantesca conspiração de hackers (piratas de dados de computador) que supostamente planejavam destruir as linhas telefônicas dos EUA. Vencemos um processo contra o Governo e conseguimos os originais de volta, mas tivemos um enorme prejuízo com o atraso da publicação de Ciberpunk.*

PROGAMES - A grande ambição dos Game Masters brasileiros é publicar sua própria aventura, criar seu sistema de RPG ou até escrever um suplemento de GURPS. O que recomenda para eles?
***JACKSON** - Vão em frente! O Brasil é um dos maiores nichos de RPG fora dos Estados Unidos, e estou certo de que os GMs daqui têm muito a oferecer. Vários de nossos suplementos de Gurps foram escritos por amadores, que publicavam em revistas e fanzines e acabaram chamando nossa atenção.*

PROGAMES - Existem dois sistemas de RPG criados no Brasil: O Desafio dos Bandeirantes e Tagmar. O que acha deles?
***JACKSON** - Tagmar não passa de uma cópia malfeita de Dungeons & Dragons, cheio de falhas. Mas O Desafio dos Bandeirantes é muito bom, ambientado no Brasil de 1500 e povoado de monstros do folclore local.*

PROGAMES - E que tal os RPGs em videogames?
***JACKSON** - São bonitos, e é só. Nenhum tipo de jogo de videogame ou computer game pode ser classificado realmente como um RPG, são ainda limitados demais. Mas a tecnologia avança muito depressa, e tenho plena certeza de que logo teremos verdadeiros games de RPG num futuro bem próximo.*

OS LANÇAMENTOS

Gurps Ciberpunk: Já conhecido entre os fãs de Gurps, agora em português. Este suplemento traz aventuras de alta tecnologia, com piratas de dados de computador, personagens com implantes biônicos e até ninjas aperfeiçoados geneticamente. Até então os únicos livros de Gurps traduzidos para nossa língua eram o Módulo Básico e o Gurps Fantasia.

Pyramid: Revista mensal de RPG, nos mesmos moldes da famosa Dragon Magazine da TSR - grande rival da Steve Jackson Games nos EUA.

Ogre: O primeiro sistema de batalha para miniaturas lançado por Steve Jackson. Foi um dos grandes sucessos do I Encontro Internacional de RPG a demonstração de Ogre pelo próprio criador Steve Jackson usou maquetes enormes e dezenas de miniaturas de veículo

FEIRA DE CHICAGO

CONSUMER ELETRONICS SHOW

Visão do McCornick Place, onde acontece a feira

O paraíso dos gamemaníacos, pelo menos os americanos, tem uma sigla: CES. Ou Consumer Eletronics Show. Trata-se de uma feira semestral, nada menos do que o maior evento do setor de produtos eletrônicos de consumo. É lá que são lançadas as últimas novidades em áudio, vídeo, informática voltada para o consumidor final, telefonia, fax, enfim, um monte de parafernálias que não interessam tanto quanto os games. Pois a última edição da feira, que aconteceu de 3 a 6 de junho, em Chicago, foi uma verdadeira festa para os fanáticos da área.

Sega e Nintendo estavam lado a lado, com estandes enormes, mostrando suas principais novidades e fazendo sorteios. No domingo, dia 6, quando a feira foi aberta ao público (antes a entrada era só para empresários), aconteceu uma invasão de crianças e adolescentes querendo experimentar aquilo que só vai chegar às lojas nos próximos meses e até mesmo nos próximos anos. Além das duas gigantes, estandes supertransados das softhouses mais feras do pedaço disputavam a atenção do público.

Na Sega, a prometida Realidade Virtual foi privilégio de poucos e bons — caso da moça aqui. O Sega VR, ainda em protótipo, podia ser experimentado apenas por convidados dentro de uma sala fechada. Um óculos-capacete é acoplado ao Mega Drive e usado pelo jogador rente aos olhos. Movendo a cabeça para o lado, para cima ou para baixo, o cenário acompanha seu movimento, como se você estivesse mesmo dentro daquele ambiente virtual. O jogo que estava sendo testado ainda não está pronto e apresentava um pouco de nebulosidade na imagem, o que acabava cansando um pouco a vista. O mais impressionante é a rapidez com que a Sega pretende colocar seu sistema nas lojas — chega lá nos EUA na época de Natal — e principalmente o preço, em torno de US$ 200. Dois jogos serão lançados na mesma época que o capacete: "Nuclear Rush", que acompanha o pacote do VR, e "Outlaw Racing", este último um simulador de corridas. Os jogos custarão entre US$ 60 e 70. Em destaque ainda no èstande da Sega o acessorio Activator, que che-

Sega VR

gará aos consumidores ainda no verão americano (que corresponde ao nosso inverno). O octágono é ligado ao Mega e todos os movimentos que o jogador fizer dentro dessa área são transmitidos para a tela. Dois jogos já estão sendo anunciados para o periférico: "Body Hunter", uma aventura futurista em que você será um lutador do espaço, e "Air Drums", um simulador de bateria, em que os usuários vão colocar toda a vocação musical para fora, aprendendo e fazendo solos sem tocar em um tom-tom ou bumbo sequer. Entre os novos jogos, fique ligado em "Sonic Spinball", game para o Mega que imita uma mesa de pinball, "Jurassic Park", baseado no filme "O Parque dos Dinossauros", que saiu para todas as plataformas em junho (para Sega CD sai em setembro), "Toe Jam & Earl 2", "Joe Montana", "Final Fight", "After Burner III" e "Sonic" para Sega CD; "Streets of Rage 2" e "X-Men", para Game Gear; "Eternal Champions" (mais um game que promete aquecer a cena dos títulos de briga de rua, para Mega); e mais um longo et cetera. A Sega mostrou ainda o novo visual so Sega CD 2. Com design que se encaixa melhor na estande de home theater de qualquer residência, o SCD2 vai custar mais barato.

Sonic Spinball para Genesis da Sega

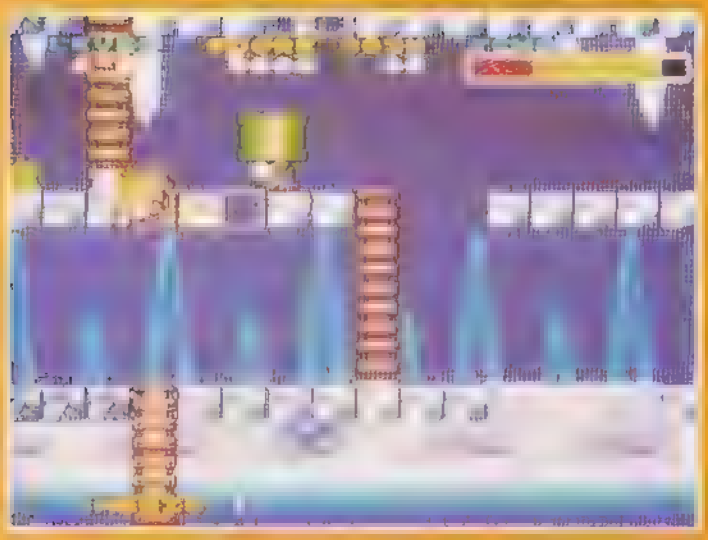
Stand da Sega para Jurassic Park

Mutant League Hockey

Sega CD

O preço de sugestão é de US$ 229,99. Na Nintendo, a excitação girava em torno de FX, o chip que revolucionou os games de Super NES. Depois de causar o maior agito na indústria com Star Fox, o videogame que entrou no recorde como o que mais vendeu em 24 horas (um milhão de carts em um dia inteiro só nos EUA), a Nintendo mostra sua mais nova arma, "FX Trax", um simulador de corrida com gráficos poligonais. O que eles exibiam no estande era apenas uma "demo" do novo software, com apenas 40% do que promete ser Trax.

Mario e sua turma tinham um espaço dedicado aos novos games com a marca do italiano encanador. A Nintendo comemora o maior recorde de vendas de um personagem: 100



Mario and Wario para SNES

milhões de cartuchos. Para isso, a gigante japonesa lança "Mario All Stars", um cart que reúne os três hits para Nintendo e mais um título inédito no mercado americano, além de bateria back-up, para gravar. Tem ainda um game de estratégia/quebra-cabeças, "Mario & Wario", que traz a versão vilã do personagem mais famoso dos games e pode ser usado com o mouse.

Um novo título para a bazuca Super Scope é "Yoshi's Safari", onde Mario sai para caçar com seu dino de estimação. Para o lançamento de "Tetris II". A Nintendo lança ainda um novo console de NES, bem mais compacto e com apenas um controle por US$ 50. As softhouses licenciadas mostraram um arsenal poderoso para manter a chama dos games acesa por um bom tempo. A Activision apresenta "Aliens Vs. Predator", para os sistemas Nintendo. Na Acclaim, o que mais chamou a atenção foram as versões de "Mortal Kombat" para plataformas domésticas e portáteis da Nintendo e Sega. A Capcom lança "Street Fighter II:

Real 3DO Interactive Multiplayer, da Panasonic

o Game Boy, os destaques eram "The Legend of Zelda: Link's Awakening", "Kirby's Pinball Land" e "Wario Land". Em se tratando de Nintendo 8 bits, a maior sensação do segundo semestre deve ser Champion Edition" para Genesis, e "SFII Turbo", 'Mega Man X", "Final Fight 2", "Alladin", todos para Super NES, além de 'Mega Man 6", para Nintendo 8 bits. Da Konami chega 'Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighter" (SNES e Genesis). A Ocean adapta "Jurassic Park" para os sistemas Nintendo, enquanto sai do estúdio da Sony Imagesoft o maior número de adaptações cinematográficas da temporada para todos os sistemas — "Cliffhanger" (Risco Total, do Stallone), Last Action Hero (com Schwarzenegger). Já a Spectrum Holobyte esstá fazendo jogos que prometem com "Star Trek: A Nova Geração". Mas o que mais causou rebuliço na feira não foi exatamente um console de videogames, mas um player de multimídia, o 3DO, que roda CDs interativos. Licenciada pela 3DO Company, a Panasonic lança o Real 3DO Interactive Multiplayer em setembro no exterior por US$ 800

Várias softhouses famosas estão escrevendo softwares educativos, filmes interativos e games infernais para a nova plataforma.

É o caso da Eletronic Arts, Spectrum Holobyte, Virgin Games, The Software Toolworks, entre outras. Graças a seu hardware de 32 bits com tecnologia RISC (que reduz a quantidade de instruções ao processador, permitindo que ele realize tarefas especializadas com mais

Novo Console Nintendo 8 Bits

rapidez e qualidade), os títulos para 3DO têm uma qualidade de imagem inédita. Os gráficos estão demais. Basta dar uma olhada em "Road Rash" que a Eletronic Arts escreveu para 3DO para comprovar. Além de um visual animal, o CD é bastante rápido.

Sheila B.

Road Rash, para 3DO, da Eletronic Arts

GANHE 500 PRÊMIOS!

SUPERPROMOÇÃO

LKC VÍDEO DO BRASIL - REVISTA PROGAMES

1 VIDEOGAME NEO GEO SÉRIE PRATA

1 SUPER NES COMPLETO • 1 SUPER NES BABY

7 CARTUCHOS PARA SUPER NES

5 CARTUCHOS PARA NES

45 BONÉS • 100 CAMISETAS • 340 ADESIVOS

REGULAMENTO

* Para participar preencha o cupom abaixo (ou cópia) com letra legível. O não preenchimento de alguma das perguntas desclassificará automaticamente o participante.
* Coloque no envelope:
SUPERPROMOÇÃO
LKC VÍDEO DO BRASIL - REVISTA PROGAMES
CAIXA POSTAL 19074
CEP 04599-970
SÃO PAULO - SP
* Poderão participar as cartas postadas até o dia 16 de agosto de 1993 (o carimbo do correio será o comprovante da data). Não serão aceitas cartas entregues pessoalmente.
* Os ganhadores serão escolhidos por uma comissão formada por representantes da REVISTA PROGAMES e da LKC VÍDEO DO BRASIL.
* O critério de avaliação das frases será a originalidade e a adequação, sendo que as 500 melhores ganharão os prêmios da lista acima.
* A relação com o nome dos ganhadores será publicada na Revista Progames do mês de setembro.
* As frases enviadas serão de propriedade da REVISTA PROGAMES, que poderá utilizá-las como quiser.
* Os prêmios deverão ser retirados por seus ganhadores (ou representantes legais) até 90 (noventa) dias após a publicação da relação dos ganhadores. Os prêmios não retirados após o final do prazo serão de propriedade dos promotores.
* Funcionários e parentes da LKC VÍDEO DO BRASIL e da REVISTA PROGAMES não poderão participar desta promoção.
* Todos os participantes concordam inteiramente com as regras deste concurso, sendo a decisão da comissão julgadora soberana, não cabendo nenhum tipo de apelação ou recurso.

NOME: _____

ENDEREÇO: _____

CIDADE: _____ **ESTADO:** _____ **CEP:** _____

FONE: _____ **IDADE:** _____ **ESCOLARIDADE:** _____

VIDEOGAMES QUE POSSUI: MASTER SYSTEM ___ MEGA DRIVE___ GAME GEAR___NEO GEO___ SNES___ NES___ GAME BOY ___ ATARI___ OUTROS___ QUAIS? _____

ONDE VOCÊ ALUGA FITAS? _____

O QUE VOCÊ MAIS GOSTOU NESTA EDIÇÃO? _____ **POR QUÊ?** _____

E O QUE NÃO GOSTOU? _____ **POR QUÊ?** _____

DÊ SUGESTÕES DO QUE GOSTARIA DE VER PUBLICADO NAS PRÓXIMAS EDIÇÕES DA REVISTA PROGAMES: _____

CRIE UMA FRASE PARA A "REVISTA PROGAMES".

_____

PREENCHA OS QUADRADOS ABAIXO COM AS LETRAS QUE FORMAM O NOME DA MAIOR IMPORTADORA DE GAMES DO BRASIL: ☐ ☐ ☐ **VÍDEO DO BRASIL**

DICAS DO CAPITÃO NINJA

Mais apelações para Street Fighter II

HONDA: DISTRAIA O GORDÃO COM UMA PIZZA E DESÇA O PAU ENQUANTO ELE COME!

VEGA: É SÓ TAPAR OS BURACOS DA MÁSCARA DELE!

GUILE: DIZ PRO CARA QUE AINDA HÁ PRISIONEIROS DE GUERRA NO VIETNÃ. ELE VOLTA PRA LÁ CORRENDO!

BALROG: QUANDO ELE USAR SUA CORRIDA COM SOCO, UMA CASCA DE BANANA RESOLVE TUDO!

DIRETORES: Heitor de Lourenzi e Ruy Pereira. DIRETORA EDITORIAL: Suiang G. de Oliveira. DIRETOR DE ARTE: Edson Gallo. SECRETÁRIA: Eliane Câmara. COLABORADORES: Marcelo Nina Camaro, Jô Elias, Mano Câmara Filho (Texto), Nelson Romano (Fotografia), Henrique L. de Farias (capa), Tino Chagas - Livraria Dever/RPG). EDITORAÇÃO ELETRÔNICA: Carlos Alberto Gonçalves. CONSULTORIA TÉCNICA: Francisco Motta, Ivan Battesini, Marco Aurélio Salbe e Tarcisio Motta. COLABORADORES: Alan Gonçalves, Darius Roos, Davis Roos, Eduardo Almeida Garcia, Eduardo Takara, Takeshi Suzuki (Jogos).
PROGAMES é uma publicação mensal da EDITORIAL ESCALA, R. Prof. Filadelfo de Azevedo, 564 – Vila Nova Conceição – CEP 04508-010 – São Paulo – SP. Tel.: (011) 887-3060. FAX: (011) 887-9416. Bureau Intek. Impressão: W. Roth S.A. Distribuição: Dinap. Nº 02

PROGAMES

O MUNDO DOS GAMES

INVESTIDOR

Para você que deseja investir no mercado de videogames, a PROGAMES oferece a garantia de empresa líder, com a maior rede de franchising do Brasil.
Seja você o franquiado PROGAMES de sua localidade, consulte nosso departamento de franquia e solicite material informativo.

LOJISTA

Você que está montando ou ampliando sua loja, oferecemos grande variedade de cartuchos usados em perfeito estado.
Temos os mais recentes lançamentos para todos os sistemas.
Montando sua loja com a assessoria progames, você leva de graça o Know How da primeira empresa do país a oferecer orientação aos investidores.

Matriz: R. Pio XI, 656 - CEP 05060-000 - Tel. (011) 831-0444/831-5787/261-7935

Se você for um associado PROGAMES venha conhecer os últimos lançamentos, se não for filie-se à loja mais próxima de sua casa.

ESTAS SÃO AS LOJAS QUE TÊM O PADRÃO PROGAMES DE ATENDIMENTO

CIDADE DE SÃO PAULO
LAPA - Rua Pio XI, 656 CEP 05060-000
Tel.: (011) 831-0444 / 831-5787 / 261-7935
SANTANA - R. Voluntários da Pátria, 3229 CEP 02401-200
Tel.: (011) 950-6329
TATUAPÉ - Rua Serra do Japi, 766 CEP 03309-000
Tel.: (011) 941-9957 Contato: Waldir
PQ. CONTINENTAL - Av. Antonio S. Noschese, 127
CEP 05328-000
PIRITUBA - R. Benedito de Andrade, 224 CEP 02936-000
Tel.: (011) 876-5531
JD. PAULISTA - R. Peixoto Gomide, 1088 CEP 01409-000
Tel.: (011) 288-2200
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - CEP 01424-020
Tel.: (011) 280-3220
CHÁC. STO. ANTONIO - R. Otávio Machado, 992
CEP 04718-000
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 CEP 03445-060
Tel.: (011) 295-1190
JD. SÃO BENTO - R. Tupiquaés, 140 (Trav. Av. Braz Leme)
CEP 02022-000 - **Tel.: (011) 950-9510**

GRANDE SÃO PAULO
GUARULHOS (CENTRO) - Av. Paulo Faccini, 525
1º Andar - CEP 07110-000
Tel.: (011) 209-0971
V. GALVÃO - Av. Timóteo Penteado, 2900 CEP 07940-000
Tel.: (011) 940-0786
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 466 - CEP 09710-210
Tel.: (011) 458-2882

INTERIOR DE SÃO PAULO
BRAGANÇA PAULISTA - R. Dr. Cândido Rodrigues, 230
CEP 12900-000
Tel.: (011) 404-1905
S. J. DOS CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319
CEP 12245-010
Tel.: (0123) 41-7250

OUTROS ESTADOS
RIO DE JANEIRO
TIJUCA - Rua Major Ávila, 242 CEP 20511-140 - Loja F
Tel.: (021) 264-8336

BRASILIA
ASA NORTE - SCLN 313 Bl E Loja 64 CEP 71000-000
Tel.: (061) 274-3311
CRUZEIRO NOVO - SHCE Quadra 913 Bl J Loja 62
CEP 70650-000
Tel.: (061) 234-8822

BAHIA
SALVADOR - Rua Ceará Shopping Ponto 7 Loja 18 Pituba
CEP 41830-450 - **Tel.: (071) 248-0135**
SENHOR DO BONFIM - Rua Juviniano Duarte, 38
CEP 48970.000 - **Tel.: (075) 841-1776**

PARAIBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 Tambaú
CEP 58035-000 - **Tel.: (083) 226-2369**

MINAS GERAIS
BELO HORIZONTE - Av. do Contorno, 6283 Savassi
CEP 30110-000
Tel.: (031) 225-8121

Chamonix

IMPORTADORA E DISTRIBUIDORA DE CARTUCHOS, APARELHOS E ACESSÓRIOS

ESTA É UMA GRANDE DICA PARA VOCÊ FAZER SUAS COMPRAS

TEMOS SEMPRE EM PRIMEIRA MÃO TODOS OS LANÇAMENTOS MUNDIAIS

VENDAS NO ATACADO E VAREJO

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL, ENTREGA SUPER RÁPIDA

NÃO GASTE DINHEIRO DUAS VEZES, INVISTA SOMENTE EM CARTUCHOS ORIGINAIS

COMPRE EM MIAMI SEM SAIR DE CASA
TRABALHAMOS COM TODA A LINHA DE JOGOS PARA NINTENDO, SUPER NINTENDO, NEO GEO E OUTROS ...

SAIA NA FRENTE, COMPRE OS LANÇAMENTOS SIMULTANEAMENTE COM OS U.S.A.

CHAMONIX COMÉRCIO IMPORTAÇÃO E EXPORTAÇÃO LTDA.

TEL.: (011) 240-0201 • FONE/FAX: (011) 61-0355